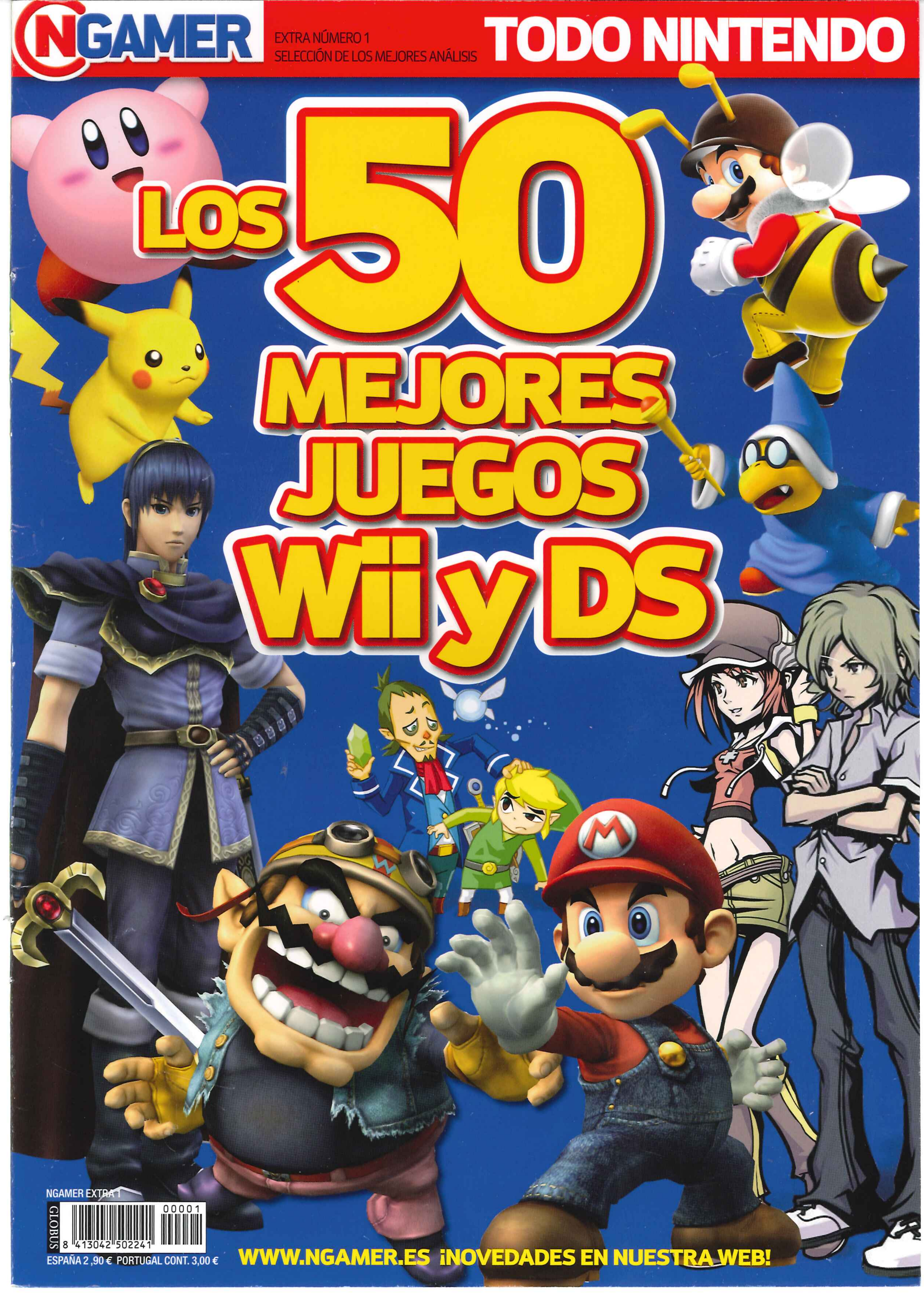


NGAMER
EXTRA NÚMERO 1
SELECCIÓN DE LOS MEJORES ANÁLISIS
TODO NINTENDO
LOS 50 MEJORES JUEGOS Wii y DS
NGAMER EXTRA 1
GLOBUS
00001
8 413042 502241
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!

OLVÍDATE DEL SOFÁ Y APÚNTATE A LA DIVERSIÓN...

YA A LA VENTA

FAMILY TRAINER

ファミリートレーナー














16 Trepidantes retos Re-actívate con más de 16 retos repletos de acción y diversión.

Ayuda Mii Juega con tu Mii, te ayudará a superar las diferentes pruebas y seguirá tus progresos.

¡Juega en equipo! Utiliza la alfombrilla tanto en el modo competitivo como en el cooperativo. ¡Hay un montón de retos esperándote!







¡DA UN SALTO HACIA LA DIVERSIÓN! ¡RE-ACTIVATE!







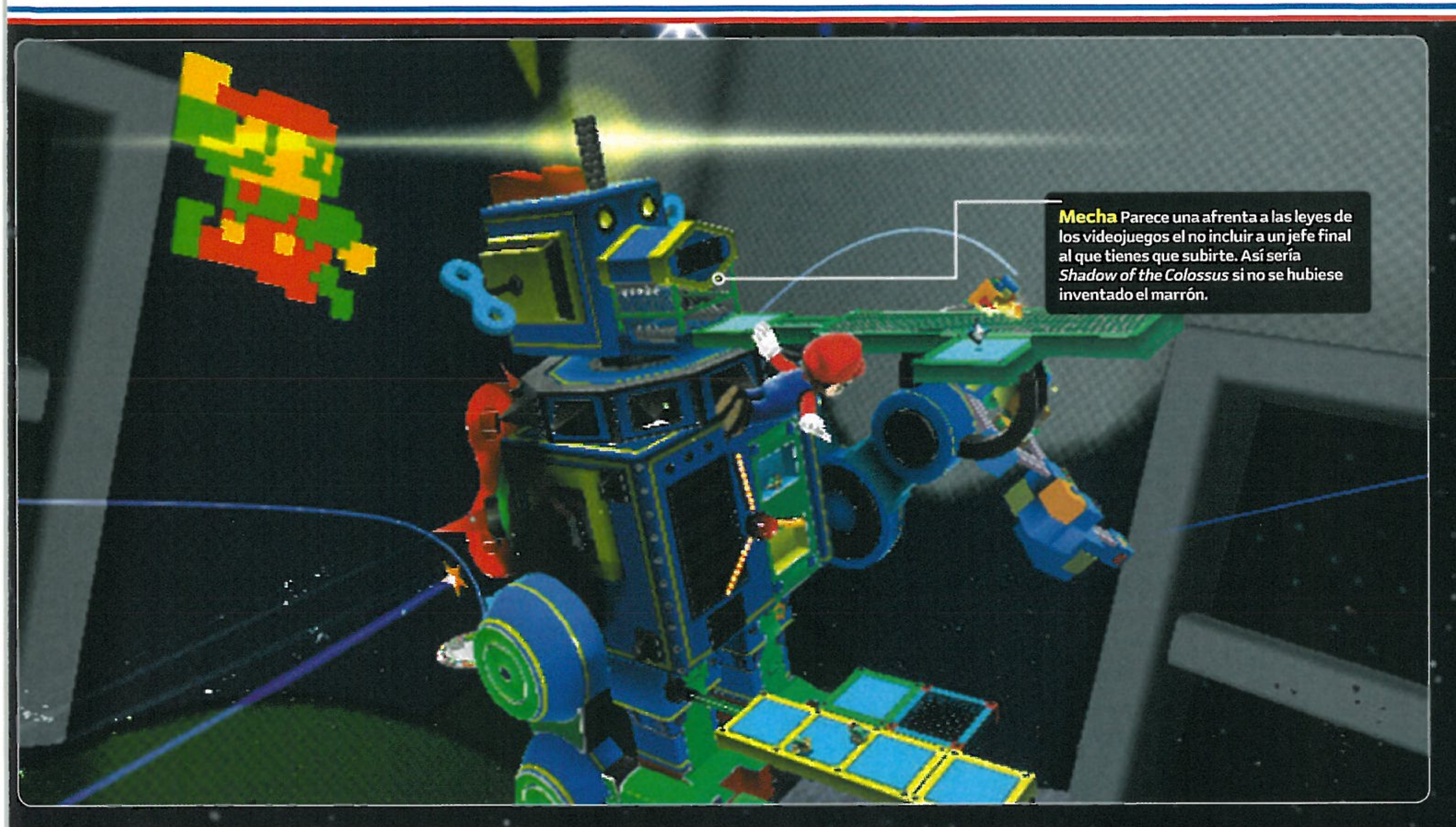
Editorial

Son los cincuenta mejores, los más interesantes, los que no te puedes perder en tu Wii y DS, según el criterio de la redacción de NGamer y de nuestros expertos colaboradores que permanentemente chequean todo lo nuevo y último para tenerte siempre informado en la revista mensual NGamer. Con estos juegos no te sentirás defraudado y conseguirás sacar el máximo partido a tu consola favorita de Nintendo. Claro que hay muchos más juegos interesantes y, según el gusto de cada uno, muchos tendrían que formar parte de esta selección, pero sólo son cincuenta y DS tiene ella sóla para llenar esta lista que ha tenido que compartir con Wii, pero no te preocupes, sacaremos más números extra en los que ver todos esos juegos. Y recuerda, NGamer está cada mes en tu quiosco y también puedes informarte en nuestra web: www.ngamer.es.

LA REDACCIÓN

Sumario





Mecha Parece una afrenta a las leyes de los videojuegos el no incluir a un jefe final al que tienes que subirte. Así sería *Shadow of the Colossus* si no se hubiese inventado el marrón.

SUPER MARIO GALAXY

Un pequeño salto para el fontanero, una gran sonrisa para la humanidad...

Nuestro amor por un fontanero saltarín es una pasión desvergonzada y sincera. Desde esa aparición por una tubería en *Mario 64*, hemos seguido cada paso en 3D: con *Galaxy*, el romance continúa, con un renovado poder de 120 estrellas.

Un mundo nuevo

No tiene sentido intentar encasillar a Mario (con sólo apretar Z y pulsar A, dará un salto hacia atrás y se librará), pero mucha gente se refiere a sus aventuras 3D como "patios de recreo". Sí, los niveles están llenos de agujeros, pendientes y obstáculos; pero nadie habla de espacio desperdiciado. Siempre que lo hay para correr, saltar, nadar o incluso un espacio vacío, llega Miyamoto con su cincel del diseño.

A EAD Tokyo no le ha quedado más remedio que coger los últimos resquicios de diversión y ponerlos en órbita; es el único lugar en el que un diseño de niveles semejante podía tener sentido. La importancia de las puertas estrella que lanzan a Mario de roca en roca no tiene comprensión. Eliminando todos los paseos superficiales, nunca avanzarás automáticamente hacia el siguiente "punto", sino que siempre estarás jugando.

Actuación estelar

Todo esto sería en vano si los planetas no cumpliesen con su parte del trato. Aunque tu meta es más o menos la misma (o saltas hacia una puerta que te lance hacia la roca/huevo/manzana/cuchara siguiente, o bien construyes una nueva puerta con fragmentos de estrella), cada planeta permite experimentar todavía más que el anterior.

Así que no sólo estás recogiendo fragmentos, sino que también tienes que vadear zonas mugrosas mientras los pedruscos intentan aplastarte y mandarte a la pantalla de "has perdido". No sólo intentas recoger trozos de estrella, sino que giras alrededor de bolas de demolición para que atraviesen una pared con flora tan afilada como una cuchilla. Aplastando un botón, ves que un planeta se desmorona revelando una nueva esfera en su interior formada por aguas cristalinas. ¿Ves ese planeta con forma de Yoshi plagado de Goombas? Aquí, ten una estrella de invencibilidad para atravesarlo en un derroche de diversión durante 30 segundos, iluminado por el rastro de los clones arcoiris de Mario. Centrémonos ahora en la gravedad.

¿Acercarse al borde de una plataforma y poner a Mario en órbita con un salto largo? Sublime. ¿Activar un Topman girante y guiar un Mariocóptero









QUÉ TRAVIESO

Cuando aparecen estos cometas alteran el comportamiento del nivel y ofrecen una oportunidad para hacerte con estrellas de otro modo imposibles.

COMETAS VELOCES

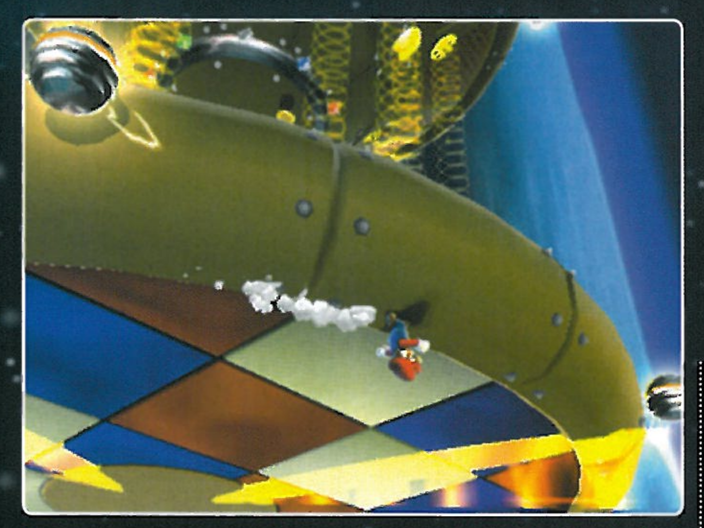
Son los de color rojo. Cuando están en órbita tienes que llevar a cabo una tarea algo más difícil contra el reloj. El límite de tiempo es bastante generoso.

COMETAS CÓSMICOS

Los azules. Se parece un poco a *Mario Sunshine*; tienes que correr contra una versión cósmica (parecida a los enemigos acuáticos de *Sunshine*) de ti mismo.

COMETAS TEMERARIOS

Son los blancos. Te hacen enfrentarte a un viejo enemigo final con sólo una porción de salud. Tras enfrentarte con este topo logras la estrella más difícil del juego.



Ve hacia la luz y prepárate para iluminar a Mario como si fuese un árbol de Navidad.



Podríamos citar muchos tecnicismos inusuales en Wii mirando sólo esta captura. En movimiento, ya ni importan.



El número de enemigos clásicos es increíble. A *Galaxy* sólo le faltan los Shy Guy, Birdo y Hermanos Martillo.

360 grados alrededor del planeta? Sobrecogedor. Cuando te ves rodeado de paredes con su propio interruptor, prepárate para un retorcido salto de pared. No es justo comparar la jugabilidad de Mario con un juguete: no hay uno lo bastante bueno. Son emociones antiguas de un modo que sólo los nuevos mundos digitales pueden representar.

Galaxy también sigue las viejas tendencias, al negarse a satisfacer el sensor de movimiento de Wii. Aparte de los ataques giratorios, se usa un poco el Wiimando para controlar a una raya (más difícil que las carreras sobre hielo de *Mario 64*) y para mantener pelotas en equilibrio con el mando en vertical, pero poco más. Girar tiene sus usos creativos, pero es triste ver cómo el saltar sobre las cabezas de los enemigos juega un papel secundario en detrimento de las maniobras rotacionales.

Los saltos siguen siendo lo principal. Tras las complicaciones de *Sunshine*, vuelve a explotar las habilidades básicas. Triple saltos, patadas en pared, saltos atrás, saltos largos y caídas de trasero; se controlan como siempre, pero ahora con una velocidad de respuesta fluida. Al encaramarse a agujas de lava fundida o intentando mantenerse en una plataforma tan fina como un pelo mientras atraviesa campos de láser y bombardeos, se te pedirá lo mejor de ti mismo; pero el control nunca te fallará.

No malinterpretéis esta sencillez jugable con que el título sea fácil. Lo que en *Sunshine* resultaba difícil por las razones equivocadas, aquí es fácil por los motivos correctos. ¿Muertes injustas por culpa de la cámara, de una geografía extraña o porque Mario no hizo lo que tú le decías? Qué va. La falta de muertes injustas no es sinónimo de sencillez, sino de perfección en el diseño.

Más bello no puede

¿Quejas? Unas pocas. Algunas estrellas sólo aparecen cuando un cometa que altere la galaxia esté en órbita, y al final del juego nos gustaría conseguir esas últimas difíciles en nuestro propio orden. Aunque se habló mucho de los trajes, no lo son todo. Mario disfrazado es agradable pero no puedes evitar verlos como restricciones de la libertad que tenemos con Mario al natural. Además, los potenciadores básicos cometen el crimen de interrumpir una banda sonora sublime con techno europeo. ¡Mal, Mario, mal!

Galaxy es una experiencia tan completa estéticamente que hasta el menor fallo de diseño puede resultar devastador. Flotar dentro de una esfera de agua mirando fijamente el espacio distorsionado, girar alrededor de un donut de hielo que refleja la luz... son conceptos visuales que las palabras no pueden describir. Creednos hasta que lo veáis vosotros mismos.

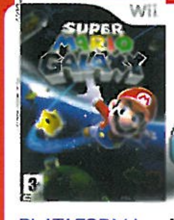
"NO COMPARAR A MARIO CON UN JUGUETE: NO HAY NINGUNO TAN BUENO"

Cada paso ofrece los sonidos correctos a medida que atraviesas basura, madera o melón, y los gritos de helio de Martinet nunca han sido tan divertidos. Suavízalo con una de las orquestaciones más finas jamás oídas en un juego y tendrás un ambiente sonoro que llenará de color tus oídos. Aterrizar en la galaxia Gusty Garden con un sonido de bocinas, se convierte al instante en uno de los cinco mejores momentos de todos los tiempos.

Hipérbole galáctica

Super Mario Galaxy es uno de esos juegos extraños capaces de convertirnos en niños. Tened por seguro que nada en Wii... no, que nada desde el primer encuentro 3D con Mario, tiene esta imaginación, diversión y calidad técnica. Es el mejor regalo que hemos tenido nunca. Desenvuélvelo y empieza tu historia de amor con un mundo de diversión que a día de hoy no tiene igual.

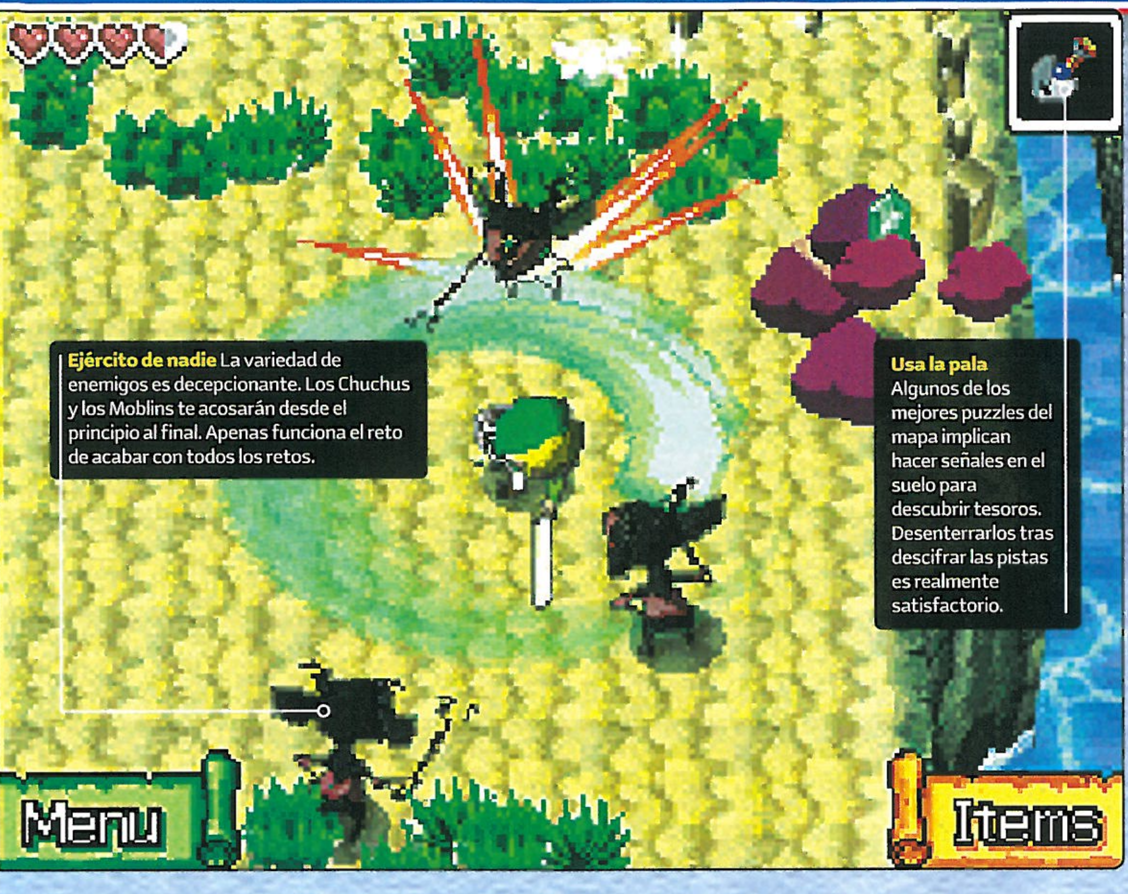
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD TOKYO
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2007

NG COMENTARIO

Demostrando que Nintendo está más a gusto con los juegos 3D de lo que lo estaba con las 2D, *Mario Galaxy* no decepciona. Miyamoto necesita un nuevo prefijo; "super" ya no le hace justicia.



Ejército de nadie La variedad de enemigos es decepcionante. Los Chuchus y los Moblins te acosarán desde el principio al final. Apenas funciona el reto de acabar con todos los retos.

Usa la pala Algunos de los mejores puzzles del mapa implican hacer señales en el suelo para descubrir tesoros. Desenterrarlos tras descifrar las pistas es realmente satisfactorio.



Te gustará saber que el océano tiene sólo un 5 por ciento de la extensión del de *Wind Waker*. Nunca tendrás una absurda tarea de recolectar.

THE LEGEND OF ZELDA
PHANTOM HOURGLASS

Di adiós a *Twilight Princess* y pon rumbo a la primera gran obra maestra para Nintendo DS

Phantom Hourglass lucha duro para conseguir todos y cada uno de los elogios que obtiene.

Empieza, para deleite de un coro de escépticos impacientes, con algo ya familiar o, como nos gusta llamarlo, una autorreferencia nostálgica. Asaltado por un barco fantasma, Link aparece en una playa abandonada. Podría ser Koholint Island y nosotros podríamos haber regresado al año 1993, manoseando emocionados *Link's Awakening*. Sólo que no es así. El espectáculo visual da fe de ello.

Una rosa technicolor

Nintendo ha metido una GameCube en el horno y creado un *Wind Waker* en miniatura. Nintendo, conocidos mercaderes del color, se ha superado a sí misma. Tom Nook necesita sólo echar un pequeño vistazo a las casuchas blancas como el hielo y las nubes de color rojo cereza de *Hourglass* para darse cuenta de que su tienda de *Animal Crossing* es sólo montón de ladrillos amontonados.

Una simplicidad isométrica que libera un poder emergente para la animación de DS que dejaría boquiabierto a Mickey Mouse; aunque frame a frame, ya que, para cuando haya acabado, Link ya habrá lanzado otras cinco gloriosas nubes en forma de hongo, dejando un rastro de humo desde el cañón de su barco. Observa el regocijo, la turbación y la sorpresa en la cara de Link; mira sus pupilas, que no dejan de girar, y quizás quieras lamer la pantalla a modo de aprecio.

Cuando acabes de lamer, es hora de prestar algo de atención al lápiz táctil; se lo ha ganado a pulso, ya que puede hacer todo lo del juego, y es algo que sorprende si consideras la asombrosa variedad de armas y movimientos a tu disposición.

La habilidad del juego para diferenciar entre el movimiento intencionado y el combate resulta bastante espectacular. Link sigue hipnotizado al lápiz por la pantalla táctil, ajustando la velocidad según la distancia a la que lo mantengas de él. Si tocas a un enemigo, la espada aparecerá para realizar un todopoderoso ataque específico. Enfrentándose a varios Chuchus, los golpes individuales se ven sustituidos por arcos que arrasan con todo o por ataques giratorios patentados. Varios juegos se han estropeado por un uso exagerado del lápiz, pero aquí lo define completamente.

¿Y los objetos? Bumerán, arco y flechas, pala... con el control del lápiz se han transformado tanto que parecen objetos nuevos: el mata y vuelve, el tenso merodeador y el asesino sucio. Usar el stylus para describir la ruta exacta del bumerán lo convierte en el objeto que mejor se controla en toda la historia de los videojuegos. ¿Incluye la nueva generación la posibilidad de dirigir balas y flechas a tus enemigos? Gloriosas líneas rectas.

Pero hay más. El productor Eiji Aonuma parece tener una batalla por la hombría consigo mismo. Encuentra usos brillantes para los objetos menos emocionantes que

Cobarde, furtivo y tonto: Lineback es un duro rival de Malo como el mejor personaje cómico de Zelda

PERSONALIZA TUS MAPAS

Pulsa abajo en cualquier momento y el mapa aparecerá en la pantalla táctil, listo para anotar lo que te de la gana. Una gozada.

¿RECUERDAS?
Es uno de esos viejos postes que alternan colores. Dirige tu boomerang hacia esta pared para activar el botón y desbloquear tu ruta hacia el sur.



MARCA TU CAMINO
El uso del mapa nos permite trazar los movimientos necesarios para evitar rutas sin salida. Aquí, algunas baldosas se caerán a menos que sigas la ruta que te indican en el templo.

FOSOS INFERNALES
Estas puertas no se abrirán hasta que la habitación esté vacía de enemigos. No se puede atacar directamente a las calaveras en llamas, así que lo mejor es usar el bumerán.

BIENVENIDO AL INFIERNO
La pared de fuego giratoria de esta habitación hubiese sido imposible de introducir en los *Zelda* anteriores. El control con el lápiz táctil las convierte en un paseo.

PELIGRO INMINENTE
Se pueden marcar los enemigos más peligrosos, para saber que debes salir por patas en sus respectivos hogares. En este caso, los murciélagos caen con un golpe.



Se puede usar el mapa para marcar caminos seguros y garabatear códigos y patrones elaborados. Los aventureros más despistados también pueden usarlo para recordar adonde ir.



Dibuja un círculo alrededor de Link y girará en ese punto. Dibuja una línea paralela a él para un ataque horizontal. Deja en evidencia al combate basado en aporrear botones con su simplicidad.

"EL LÁPIZ TÁCTIL SE LO HA GANADO A PULSO; NO HAY NADA QUE NO PUEDA HACER"





Si recoges la arena de los enemigos derrotados explorarás más tiempo el templo del Rey del Mar, lo cual te llevará al rescate de Tetra, tu amiga secuestrada. Casi nada.

se usan con un toque del lápiz (como el garfio). Avanzar de poste en poste con el garfio está bien; unir con él los dos con una cuerda elástica sirve para ofrecer unos increíbles puzzles de catapultas y la bella visión de Link con los brazos estirados, tambaleándose.

Los elementos que se escapan a la revolución del lápiz táctil se han ganado un puesto en *Hourglass* con otros retoques: mazmorras renovadas y aerodinámicas adaptadas al juego portátil sustituyen los manidos acertijos de "enciende tres antorchas", con puzzles más puros. Sea usando el mapa para apuntar rutas a través de habitaciones llenas de trampas o controlando la mazmorra con tus esbozos de anotaciones, el juego nunca deja de soprender.

Lo más destacado

No hemos hablado de elementos específicos de la aventura por una buena razón. *Phantom Hourglass* es, en todos los sentidos, la aventura de una vida. Sea atravesando el océano, viendo a tu tonto compañero Lineback encogerse cómicamente ante los grupos de piratas femeninas asaltantes, enfrentándose a los mejores jefes finales que el equipo de *Zelda* ha creado desde hace años (mención especial a un combate que tiene lugar en primera persona desde los ojos del jefe) o simplemente golpeando gallinas con tu espada; es un gran momento tras otro.
Pero la aventura de una vida es, justamente, eso: algo que agota. Pese a sus gloriosos logros a lo largo del camino, imagina un demacrado Frodo navegando por el más allá, destrozado por el viaje de deshacerse del anillo. No decimos que *Hourglass* es, básicamente, juego de un vez. Cuando acabas sus entre 15 y 20 horas, ya no hay más; volver a jugar ofrece pocas novedades.

Sin duda, jugar en castellano ofrece un puñado de puzzles inteligentes basados en anotaciones (como un concurso de preguntas Goron) y te libera de la dependencia de las guías, pero también pone más de relevancia que la primera partida no tuvo rival. Pero, para disgusto de esos escépticos, no vamos a dejar que esto mine nuestro veredicto. Te va a impactar. Carga bien tu DS, busca un lugar cómodo y prepárate para descubrir el porqué.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	OCTUBRE 2007

NG COMENTARIO

¿Aún no lo tienes? Mal hecho. Te estás perdiendo 20 de las mejores horas del catálogo DS. Descubre cuán innovador puede seguir siendo un *Zelda*.

Cara a cara en el puente de Eldin
Samus Aran vuelve con su impactante rayo-recarga, pero Palutena ha dotado a su ángel de un moderno escudo reflector. No es el único.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

La oda a los videojuegos de nuestros días

Es hora de adaptarse a las novedades y calentar los dedos para una experiencia que (sabes que) durará mucho, porque este *Brawl* es la elección idónea para potenciar una fórmula, y el recipiente perfecto para expresar momentos Nintendo y de los videojuegos. Por muchas razones.

En su tercera incursión ha sabido defender su mecánica de juego y reafirmarla casi como un género único. Ha demostrado que esa simplicidad (de apenas dos botones) en la base del control es capaz de abrirse al jugador loco por las plataformas o los beat'em'up, al que se dedica a géneros sencillos o al que odia los juegos de lucha. Pero también es capaz de evolucionar hasta el dominio completo de cada movimiento tras un duro proceso de entrenamiento y experimentación, para que los más dedicados lleguen a un nivel de conexión con joysticks, botones, tiempos y físicas nunca visto.

Game! Digo... ¡Se acabó!

Los cambios son ligeros y es una alegría que no por innovar se toquen los pilares, sino que se refuercen y el peso de la secuela lo pongan factores como el contenido o las posibilidades de juego. La nueva melé se disfruta más y mejor. Cada batalla sigue única, y a los montones de elementos que había se suman algunos espectaculares y con cabeza, como la Bola Smash, contundente especial que, cómicamente, cambia la partida para que todos dejen de pegarse para perseguirla.

El súmmum sigue alcanzándose con cuatro mandos. La juerga, la tensión, el caos, la emoción, la risa y la competición también pelean para ser los protagonistas. Algunas


Aunque no lo parezca, Pikachu está muy, muy cabreado.


Luigi y Lucas son los lloricas del plantel. Pero Luigi todabía más.



He aquí el Smash Final de Bowser: el demoledor Giga Bowser. Y el Bowser normal no es tan torpe como antes...



Un pokémon, un erizo azul y un niño con poderes pegándose en un pueblo de animales que hablan mucho. *Smash Bros.* es una idea genial.



¿Quién flota más? Respuesta: Wario, por el aire interior.



Snake es distinto a todos. Unas frutitas de extranjis...



Amor de compañeros. El amor es un sentimiento algo doloroso.



En este juego, ¡cualquiera se atreve a raptar a Peach! Y no conoces su caderazo...

contiendas son difíciles y confusas, se baja del ascensor para recibir un par de *smashes* y volver al cielo. En las más controladas, los enemigos humanos caen bajo la maestría... pero la siguiente puede depender de los objetos y un novato vence sin despeinarse: ese gesto puñetero pero equilibrado tan de *Mario Kart*.

Así, el multijugador infinito es el mayor valor de *Brawl* y lo corona como el rey de los juegos a cuatro personas en una misma sala, reunión y pique que se pierde cada vez más y que Nintendo homenajea. Un guiño a lo que inventó en N64 con sus cuatro puertos o con el primer *Smash*, ya tan lejano.

Ahora se puede personalizar hasta el más mínimo parámetro y crear un estilo de juego propio en cada salón, una marca registrada de "los torneos de tu casa".

Encuentros

Pero *Brawl* quería ponerle fuerza y significado a todo, erigirse como la superproducción Nintendo de hoy. Lo consigue con el Emisario Subespacial, un viaje de concepción sencilla, casi repetitiva, que esconde un conjunto de sensaciones dedicadas a tocar el corazón de jugadores de videojuegos. Recorre escenarios inspirados en sagas de ayer y antes, a saltos, a golpes y a base de exploración. Es la dedicatoria a aquellos géneros que excusa con sus reminiscencias su simplicidad y linealidad.

Cuenta una historia de viejos amigos, traiciones, tradiciones y manías. De alianzas improvisadas u obligatorias, de pasados e identidades inamovibles. Un cuento en minipelículas de animación de factura nunca vista en un título Nintendo, que dota al juego de un valor adicional de coleccionismo. Como lo es la recopilación musical, de más de 300 piezas nuevas y clásicas, que reúne y reunirá por mucho a la mejor selección de músicos de juegos que se recuerde, aportando su talento al son de la historia de Nintendo.

Hasta el infinito

La atención al detalle y la completitud se percibe en cada apartado de *Brawl*. La cantidad de formas de jugar abruma, y se siente inabarcable a veces al iniciarlo y no saber por qué decidirse, aunque siempre se derivará en diversión.

Los personajes son significado y enlace personal con el usuario. Sus primeros pasos sorprenden y es acertado el protagonismo de invitados que tienen los ídem.

Super Smash Bros. Brawl es un esfuerzo sin precedentes, un trabajo que probablemente no se repita jamás. Masahiro Sakurai, su equipo y Nintendo han unido los poderes requeridos para generar una experiencia que rebosa jugabilidad esencial y nostalgia, desde el primer combate hasta el último trofeo, desde esa partida con los amigos hasta la emoción de las secuencias finales del Emisario.

"EL MULTIJUGADOR LO CORONA COMO EL REY DE LOS JUEGOS A CUATRO EN UNA MISMA SALA"



La mansión del llorón. Sorprende, sobrecoge y... se derrumba.



Fox carga con pose *Dragon Ball* y todo. Porcentajes rivales a punto de engordar.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	SORA
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

Imprescindible obra que asombra a cada paso mientras que no para de divertir. Nostalgia y detalles nunca se trataron de esta forma.



Pong Este es un multiplicador de daños que aparece cuando los ataques se van enlazando entre las dos pantallas. Al final, te dará más puntos de experiencia.



Los fondos son realmente espectaculares, recordando a la verdadera Shibuya.

THE WORLD ENDS WITH YOU

Square Enix demuestra por qué es una de las mejores compañías de la historia



Los personajes son muy... ¿originales? No, ésa no es Kairi. Que no, de verdad...

Te despiertas en pleno Shibuya, sin recuerdos. Tienes algo en la mano, la abres y es una especie de chapa. De repente, comienzas a escuchar los pensamientos de las decenas de personas que recorren las calles. ¿Qué ha podido pasar? Antes de poder salir de tu asombro, una adolescente semidesnuda te ofrece formar una alianza y, en ese preciso instante, eres atacado por una horda de rabiosas ranas mutantes. ¡Y resulta que las vences, haciendo uso de habilidades innatas para el combate! Tras esto, recibes un mensaje en tu móvil: tienes una semana para cumplir una misión al día o serás borrado del mapa por algo denominado Reapers. "¿Qué bebí ayer?", te preguntarás.

No te preocupes, esto es sólo un resumen de los primeros dos minutos de *The World Ends With You*, un psicodélico juego de la veterana Square Enix para DS y, de hecho, el mejor RPG con el que cuenta la consola a día de hoy. Su brillante punto de partida es sólo la punta del iceberg, una locura interactiva con uno de los protagonistas más bordes que recordamos.

Así, asumimos el papel de Neku, un clon de Sora de *Kingdom Hearts*, que ahora usa unos auriculares que le hacen parecer "cool". El resto del reparto lo forma el exhibicionista Shiki, un chaval que aspira a ser Tony Hawk o un gato negro al que cuesta no querer abrazar. En un perfecto inglés, avanzamos por una trama profunda, que se complementa con una jugabilidad que roza la perfección.

Es gracioso, pero *TWEWY* no nos obliga a combatir contra los enemigos, pudiendo evadir todos los encuentros excepto los de los jefes finales. Y sorprende porque en este juego da gusto luchar. Su sistema de batalla es espectacular, algo lioso al principio, pero muy intuitivo con la práctica, una nueva vuelta de tuerca al género que nos propone controlar a dos personajes de forma simultánea.

> **"*TWEWY* ES UN JUEGO PSICODÉLICO Y EL MEJOR RPG CON EL QUE CUENTA LA CONSOLA A DÍA DE HOY"**

Baila o arrastra

Shiki se encuentra en la pantalla superior, y la movemos utilizando

SONIDOS DE LA CIUDAD

Shibuya ofrece varias opciones. Ahí va una lista de cosas que puedes hacer:



OUIJA

El tablero Reeper Creeper es la clave para resolver ciertos puzles del juego. Invisible para los humanos, tu objetivo es mover lentamente la ficha central hacia la zona indicada por los pensamientos de tu víctima.



PUNTOS = PREMIOS

Los PP (Pin Points) sirven para mejorar las chapas. Con el modo escaneo a través del WiFi, podrás obtener puntos con sólo pasar por delante de otra consola con dicha función. ¡Ganarás puntos sin jugar!



CALLEJEANDO

Al principio tendrás la mayoría de las zonas cerradas, pero a posteriori podrás recorrerlas y explorarlas a tu gusto. Cada una cuenta con sus secretos. Te dejaremos descubrir cuál esconde la zona española...



No hay tiempo límite en las misiones, sólo es algo argumental. Lástima.



A veces tendrás opción de automatizar los ataques de tu compañero.



Sabrás que estás en animelandia cuando veas gatos volar sobre un fondo rosa.

la cruceta. Según las direcciones que pulsemos (tipo *Dance Dance Revolution,* por ejemplo), vamos realizando numerosos combos o ataques cada vez más potentes. Mientras tanto, movemos a Neku en la zona táctil arrastrándole por la pantalla de un lado a otro, ejecutando ataques mediante una serie de acciones como cortes o semicírculos, desembocando en lluvias de truenos, muros de fuego o bolas de energía.

Este método resulta no sólo original, sino también satisfactorio. Jupiter, quien ya creó un modélico sistema de juego en su anterior título (*Kingdom Hearts: Chain of Memories*), ha vuelto a dar en el clavo con este sistema de batalla en pseudo-tiempo real que, aunque simple al principio, no está carente de profundidad, ya que a medida avanzamos en la trama podemos usar ataques especiales, desbloquear combos o, con Neku, equiparnos chapas que otorgan poderes únicos.

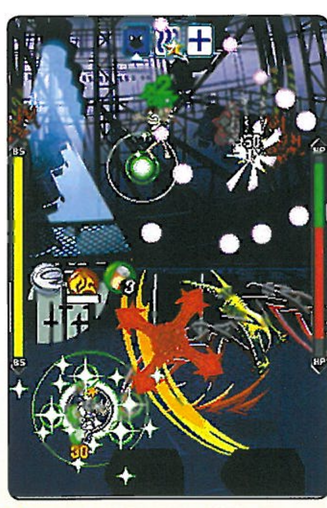
Interactúa

Tenemos toda una ciudad para movernos, una versión fantasiosa del conocido distrito de Shibuya, en Japón. Y pese a que al principio sólo algunas partes son accesibles, según avancemos desbloquearemos el resto, contando al final con un escenario bastante extenso. Explorar las calles para superar los puzles será un elemento clave, y para ello Neku cuenta con el poder de escuchar lo que piensa la gente que anda por la zona.

Presionando el icono apropiado vemos cuadros de diálogo que nos sirven como pistas. Uno de los puzles, por ejemplo, nos obliga a ir creando una conversación artificial con un PNJ para, a posteriori, desencadenar un minijuego en el que a modo de tabla ouija tenemos que mover una ficha en un tablero para demostrar nuestra "presencia" a los ciudadanos de a pie.

Que no termine...

El esfuerzo y la dedicación también puede notarse en los aspectos puramente técnicos. En este campo, Square se ha sacado de la manga una gran ambientación, incluyendo desde doblaje parcial hasta una buena cantidad de canciones j-pop que dotan de gran carisma a los mapeados. Del mismo modo, los gráficos son para quitarse el sombrero: sprites 2D de la vieja escuela pero muy detallados, que lucen perfectamente gracias a un juego de cámaras que mezcla zooms con momentos cinematográficos.



Gráficamente es sobresaliente, puro espectáculo. 2D de calidad altísima.

The World Ends With You es más que bueno: es brillante. Un RPG modélico, único, con un sistema de juego innovador y unos apartados técnicos que marcan un nuevo techo en la consola. Un título llamado a ser de culto de aquí a unos años y que, pese a presentarse íntegro en inglés, es un imprescindible en el catálogo de Nintendo DS.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX/JUPITER
PRECIO	44,95€
LANZAMIENTO	ABRIL 2008

NG COMENTARIO

Square Enix ha dado al género ese impulso que necesitaba. Un RPG original e innovador que rompe moldes y marca un punto y aparte en el catálogo. Uno de los grandes de DS.

Dale caña
¿Veinte matones armados con martillos contra un otaku cabreado y su katana de luz? Van a volar píxeles.

NO MORE HEROES

El visionario que nos trajo *Killer7* nos ofrece ahora un Asesino 10...

En teoría, esto no duele nada. No estamos tan seguros...



Merece la pena "salvar" sólo por visitar la variedad de baños que se han sacado de la manga Suda y su equipo.


Oh, Jeane. Dulce Jeane. Sentada en su pequeño... ¡¿cojín con pechos?! Lo advertimos al ver la imagen. De verdad.

No More Heroes es una montaña de basura. Al menos eso dice su creador, Suda51, quien admite que tuvo la idea de Travis Touchdown mientras estaba sentado en un trono de porcelana. Sin embargo, dejando a un lado el bajarte los pantalones y acomodarte en una serie de baños para guardar partida, pocas más señas quedan de estos inicios poco dignos en el producto final; *No More Heroes* es el "proyecto" más fresco que hemos visto en mucho tiempo.

Asesinos trajeados, colegialas, lucha libre... Suda puro y duro. A diferencia del alocado *Killer7*, ha conseguido plasmar su sello de identidad en la jugabilidad. No profundiza en los matices del combate y en toda esa marea de rarezas que te acompañan, pero a los jugadores que gusten de esos juegos guiados tienen poco motivo de preocupación con este título.

Valeroso Travis

Travis puede ir a donde quiera y cuando quiera, aunque tenemos nuestras dudas de que Suda fuese capaz de imponerle un camino prefijado, ni siquiera haciéndolo a propósito. Con más intención de levantarle la falda que de salvar a la princesa, Travis no es tu típico héroe de Nintendo. Su apartamento está lleno de elementos frikis, su contestador plagado de quejas por culpa del retraso en la devolución de (ejem) películas de "interés especial". Sin olvidarse del abanico de sables láser que se van acumulando, poco a poco, bajo su cama. El único guiño a esa ternura Nintendo se puede encontrar en el afecto que siente por su gata, Jeane, e incluso en dicho caso, el animalito muestra una cara terrorífica.

Travis está cargado de personalidad (incluso silba su propia melodía durante el juego) y no tiene pinta de que se vaya a quedar pronto sin carisma. Por suerte, no es todo de boquilla y sabe llevar los pantalones bien puestos, porque a) tiene un montón de pantalones en su armario, que puedes personalizar, y b) tiene bastantes trucos jugables para que le sirvan de apoyo. Su aventura para

"TRAVIS TIENE MÁS INTENCIÓN DE LEVANTARLE LA FALDA QUE DE SALVAR A LA PRINCESA"

PÁSATE AL LADO OSCURO

Cada muerte acciona una máquina tragaperras. Haz coincidir tres símbolos y mira cómo Travis se transforma.



CHEESE BROWNIE

Travis sólo podrá llegar a jugar con proyectiles obteniendo tres campanas en la máquina tragaperras. Lanza las bolas de fuego y disfruta viendo cómo la pantalla se distorsiona con el calor.



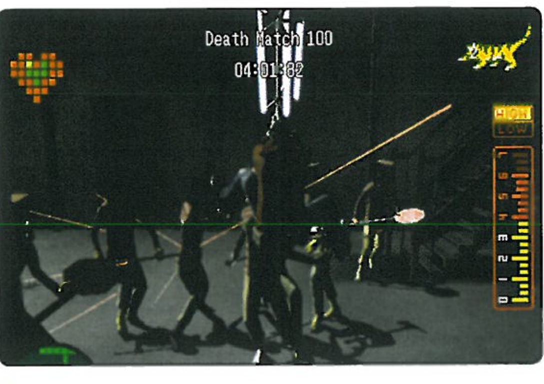
STRAWBERRIES ON THE SHORTCAKE

¿Os gusta esa emoción que se siente al asestar un golpe mortal? Realizad un salto mortal para celebrar las tres cabezas de saltamontes y la fuerza que te proporcionan.

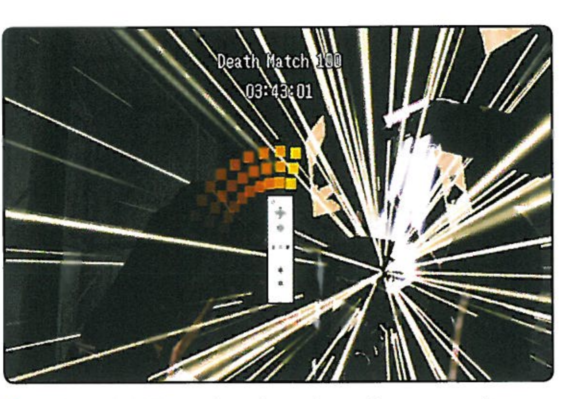


RASPBERRY CHOCOLATE SUNDAE

Blanco y negro, justo como las pelis de antaño. Sin embargo, a diferencia de las películas de antaño, aquí Travis provoca dolorosas muertes con secuencias de botones. No es Casablanca.



Travis realiza diferentes golpes mortíferos según su posición con respecto al receptor del ataque. Mantente cerca y realizaras un corte.



El único modo de librarse de un choque de espadas es menear el Wiimando con insistencia. Vence y asestarás un golpe mortal. Excelente.



La Schpel Tigre es el único vehículo que se puede conducir. Bueno, te pasarás tanto tiempo tirado al caerte como encima de él.

acabar con los diez asesinos que se encuentran entre él y el primer puesto es una adorable bolsa cargada de grandes momentos jugables; una oda a lo visto y oído en los videojuegos presentes y pasados.

Las misiones nuevas se presentan con un clásico sonido electrónico. El mapa de Santa Destroy, similar a los de *GTA*, aparece en forma vectorial. El top diez de asesinos está realizado con mucho gusto, en forma de tabla de puntuaciones más altas, incluso con una musiquilla en midi y algún que otro sonido que parece salido de *Star Wars*. Si creciste con el sonido de una máquina recreativa en los oídos, *No More Heroes* es como volver al hogar.

¡Lucha!

Combinando movimientos de muñeca con el botón A para manejar la katana, el sistema de combate evita caer en la mediocridad gracias a su variedad de posiciones alta y baja, ataques cargados y golpes para aturdir. Golpea a los enemigos con el ataque apropiado y empezarán a aparecer estrellitas alrededor de sus doloridas cabezas, lo cual permite realizar el movimiento de una "cogida". Si provocas más daño, se abrirá la puerta para asestar un golpe mortal. El tiempo se ralentiza. La pantalla se oscurece. Sigue las indicaciones y Travis lo asestará.

"¡¿Dónde está la sangre?!". Bueno, si tienes enemigos que se descomponen en una oleada de píxeles negros que gritan, ¿para qué la necesitas? Las animaciones norteamericanas de la sangre ralentizan la acción (el propio Suda así lo admite), y la versión europea está adaptada para ofrecer los golpes finales del modo más eficiente. Engancha a cuatro matones y el sonido eléctrico de aniquilación amenazará con romper tus altavoces. Incluso sin sangre, es el juego más agresivo entre todos los de Wii. Que sea uno de los dedos de nuestra primera "manita" de recomendaciones puede parecer una sobrevaloración para una experiencia de acción lineal lagada de personajes carismáticos. La verdadera brillantez de *NMH* radica en el volumen de momentos nunca antes vistos que lo componen. Situaciones cómicas, modificadores espontáneos del combate, buen gusto por las secuencias cinemáticas... cada sorpresa que desvelemos será como si os la robásemos. Que ninguna persona que se considere un jugador respetable se lo pierda.



Oh, no estará... ¿verdad? No puede ser que esté...

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUYE	**RISING STAR/VIRGIN**
ESTUDIO	**GRASSHOPPER**
PRECIO	**59,95€**
LANZAMIENTO	**MARZO 2008**

NG COMENTARIO

¿Qué otro juego tendría el comentario cerca de la pierna de una militar amante de las granadas? Violento y divertido, *NMH* es la mezcla perfecta de Suda: estilo y sustancia.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES



TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA



A CORUÑA
c/ Real, 24 - 15402 **FERROL**
☎ 981 32 57 27 **EMAIL:** ferrol@gameshop.es

ALBACETE
C.C. Los Llanos, Av/ 1º de Mayo s/n
Local nº38 Planta Baja - 02003 **ALBACETE**
☎ 967 23 50 25 **EMAIL:** ccloslanos@gameshop.es
c/Feria, 16 - 02005 **ALBACETE**
☎ 967 66 66 93 **EMAIL:** feria@gameshop.es
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 **ALBACETE**
☎ 967 50 72 69 **EMAIL:** albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 **ALBACETE**
☎ 967 61 03 08 **EMAIL:** nueva@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 **HELLIN**
☎ 967 17 61 62 **EMAIL:** hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 **ALMANSA** ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 **ELCHE**
☎ 966 64 13 11 **EMAIL:** elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 **EL EJIDO**
☎ 950 48 15 32 **EMAIL:** elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 Bajo - 07800 **IBIZA**
☎ 971 80 68 43 **EMAIL:** ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació, 6 L-2 - 07500 **MANACOR**
☎ 971 55 90 66 **EMAIL:** manacor@gameshop.es

BARCELONA
c/Sant Quirze, 19 - 08201 **SABADELL**
☎ 93 727 60 45 **EMAIL:** sabadell@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 **SITGES** ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 - esquina c/Tarragona 08226
TERRASSA ☎ 93 787 5620 **EMAIL:** terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 **EMAIL:** vilanova@gameshop.es
Avda. Paisos Catalans, S/N. C.C. Carrefour Local 5. 08700
IGUALDA ☎ 938055607
C/ Rosa Ribas i Parellada, 24. 08820
EL PRAT DE LLOBREGAT ☎ 933704829

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 **CÁDIZ**
☎ 956 22 04 00 **EMAIL:** cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 **SANTANDER**
☎ 942 07 83 40 **EMAIL:** santander@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 Bajo - 39300 **TORRELAVEGA**
☎ 942 08 71 82 **EMAIL:** torrelavega@gameshop.es
c/José María Pereda, 55 Bajo - 39300 **TORRELAVEGA**
☎ 942 08 78 33 **EMAIL:** torrelavega2@gameshop.es
c/Ardigales, 17 Bajo - 39700 **CASTRO URDIALES**
☎ 942 78 34 12 **EMAIL:** castrourdiales@gameshop.es

CASTELLÓN
C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 **BENICARLÓ**
☎ 964 46 29 81 **EMAIL:** benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 **GRANADA**
☎ 958 80 41 28 **EMAIL:** granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - LOCAL 2 - 35500 **ARRECIFE (LANZAROTE)**
☎ 928 803 863 **EMAIL:** lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 **ARANJUEZ**
☎ 91 892 05 49 **EMAIL:** aranjuez@gameshop.es
C.C. "La Rambla", Local H-014 , C/Honduras, 25-27 - 28821 **COSLADA**

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 **MOLINA DE SEGURA**
☎ 968 64 52 72 **EMAIL:** molina@gameshop.es
c/Virgen de La Esperanza, S/N - 30008 **MURCIA**
☎ 968 90 83 72 **EMAIL:** murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 **YECLA**
☎ 968 71 84 17 **EMAIL:** yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 **MAZARRÓN** ☎ 968 59 28 30
Avd. La Costa Cálida, 57 - 30860 **PUERTO MAZARRÓN** ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es
C.C. Carrefour, Local 5. Avda. Miguel de Cervantes, 106
3009 - **MURCIA**

OURENSE
c/Paseo, 30 "Galerías Viacambre" - LOCAL A - 32003
OURENSE ☎ 988 22 42 33 **EMAIL:** ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 **REUS** ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 **LOS CRISTIANOS**
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 **EMAIL:** tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Menorca, 19 - CENTRO COMERCIAL AQUA Local S-05
VALENCIA ☎ 96 330 72 98 **EMAIL:** valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/Zalaband, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - **BASAURI**
☎ 94 449 69 47 **EMAIL:** basauri@gameshop.es

Wii



CONSOLA NINTENDO Wii
+ juego WII SPORTS



249,95€

CONSOLA NINTENDO Wii
+ WII SPORTS + BRUJULA DORADA



259,95€

Wii REMOTE
+ FUNDA



42,95€

Wii FIT (INCLUYE JUEGO Y BALANCE BOARD)



86,95€

Juego ROCK BAND
+ PACK ACCESORIOS



184,95€

NUNCHUK
INALAMBRICO



25,95€



ULTIMAS NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS



LINEA ECONOMICA













SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. . PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA











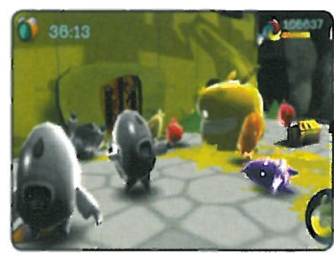
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



Distopía La ciudad que nos ofrece *De Blob* es algo orwelliana, con tonos apagados y una disciplina esclavista digna de 1984.



Si juegas mucho a *De Blob*, cuando salgas a la calle querrás pintarlo todo de tu color.



Los esclavos son grisianos que rescatas para que vuelvan a ser radiantinos.



Esas texturas se llaman estilos. Así, no sólo cambian los colores que pongas.

DE BLOB

La felicidad de pintar con música

Mirando sólo su concepción, *De Blob* podría pasar por un plataformas sencillo con algunos añadidos inteligentes. Incluso el género podría quedar en segundo plano, viendo la atención dedicada a restregarse por doquier y la ausencia aparente de saltos protagonistas al comienzo. Sin embargo, Blue Tongue ha sabido tomar aquella idea universitaria de pintar Utrecht y ha creado un señor plataformas que pronto se torna increíble y sorprendentemente divertido.

Para descubrir esa diversión no basta con echar un vistazo, ni un oído. Hay que sentir lo que propone, que es la satisfacción de garabatear como niños pequeños. El mundo gris y silencioso del inicio de cada nivel invita más que cualquier juego a explorar hasta el edificio más escondido; es casi una razón psicológica o una obra social. El subconsciente quiere participar en el trabajo de revolución y rescate, y percibe cada sutileza del avance como una palmadita de ánimo. Esas palmaditas son dinámicas y progresivas y dotan a la experiencia de un ritmo *in crescendo:* aparte de la genial y central idea de que cada color que pone Blob es un instrumento que se suma al tema principal, hay toques como recuperar poco a poco el azul del cielo o el amarillo de la luz del sol, sumar acompañamientos a la música según el porcentaje de pintado u observar cómo los radiantinos liberados danzan y hacen formaciones por la pantalla. Es posible verse sonriendo y bailando en el punto álgido de algún nivel, cuando la música y el color ya lo llenan todo. Y eso no tiene precio.

Todo este romanticismo grafitero o hippie se une a un mensaje constante en pos de la vivacidad, la felicidad, el arte, la innovación o el "piensa positivo", luchando por reconvertir malignas torres de propaganda, cárceles de Guggentraz o iglesias de la Tintalogía en radios, acuarios o conciertos. Ni mensaje ni filosofía valdrían sin una mecánica sólida, con horas sin signos de monotonía.

Bif es el cachas del grupo. Te enseña a combatir, pero no se moja mucho

Sorpresa

Es un gusto pintar de trompeta, verde y guitarra una avenida, más cuando cada nivel es un tramo creíble y distinto de una ciudad ficticia pero con personalidad. O que todo tenga un enlace con una desenfadada pero intencionada historia, contada de forma soberbia. Y es un gustazo que un videojuego sea capaz de provocar cosas nuevas como la obsesión por pintar. Sobre todo si no lo esperas.

De Blob puede tener muchas cualidades como plataformas original y exclusivo de Wii, pero lo que le hace sobresalir es una excelente comunión entre jugabilidad y sensaciones.



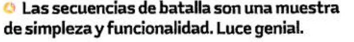


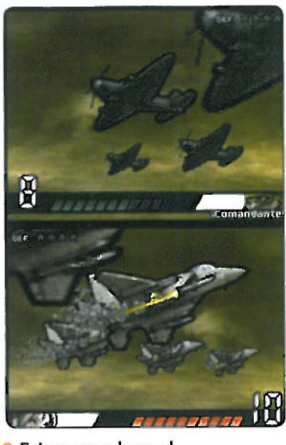
PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	BLUE TONGUE
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 08

NG COMENTARIO

Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.




Las secuencias de batalla son una muestra de simpleza y funcionalidad. Luce genial.


Esto va a acabar mal.



No hay un tutorial fijo, sino que van enseñándote a jugar sobre la marcha.



Ah! C'est le editeur du maps!; así es como se diría en francés "¡Ah! ¡Este es el editor de mapas!". Este es el *AW* definitivo.

ADVANCE WARS

El ajedrez del siglo XXI. Con estética post-apocalíptica y modo Online.

¿Ves ese cartelito que te dice "Pulsa Start"? No lo pulses. No... ¡no! ¡NO!; acabas de destruir a la humanidad. No te queda otra que asumir tu culpa y embarcarte en la mejor estrategia de DS. *Dark Conflict* plantea una trama oscura, densa e incluso macabra. Una situación en la que la supervivencia se hace difícil tras la colisión de un meteorito con la Tierra. El 90% de la población ha fallecido y el resto subsiste como puede en improvisadas ciudades donde la comida escasea. Más de 30 misiones en las que la historia se oscurece a la vez que se endurece una mecánica de juego realmente sólida.

Ajedrez apocalíptico

La base sigue igual: tenemos varias unidades y nuestra misión es acabar con las del rival. Hay nuevas unidades que se suman a algunas clásicas de la franquicia. No faltan tanques, aviones, submarinos o lanzamisiles, evidentemente, pero la precaria situación ha obligado a convertir incluso las motos y los coches en armas. Estas adiciones se compenetran formando un equilibrio que hace de *Dark Conflict* un juego realmente satisfactorio. Otro gran añadido es el de efectos climáticos: niebla que impide ver, nieve que ralentiza el avance, lluvia...

Si bien todo lo anterior ya es suficiente, esta secuela incluye modo Online para enfrentarse a cualquier persona del mundo, con soporte para chat por voz en el caso de amigos. El editor de mapas es también una novedad destacable, pudiendo subirlos a la red o descargarnos los de otros usuarios. *Advance Wars: Dark Conflict* es un producto pulido al máximo, que engancha desde la primera partida y propone un sistema de juego irrechazable. Aunque a estas alturas ya habrás pulsado el botón Start y habrás asumido tu responsabilidad, ¿verdad?

Recordad chicos: la vacuna contra la tuberculosis duele

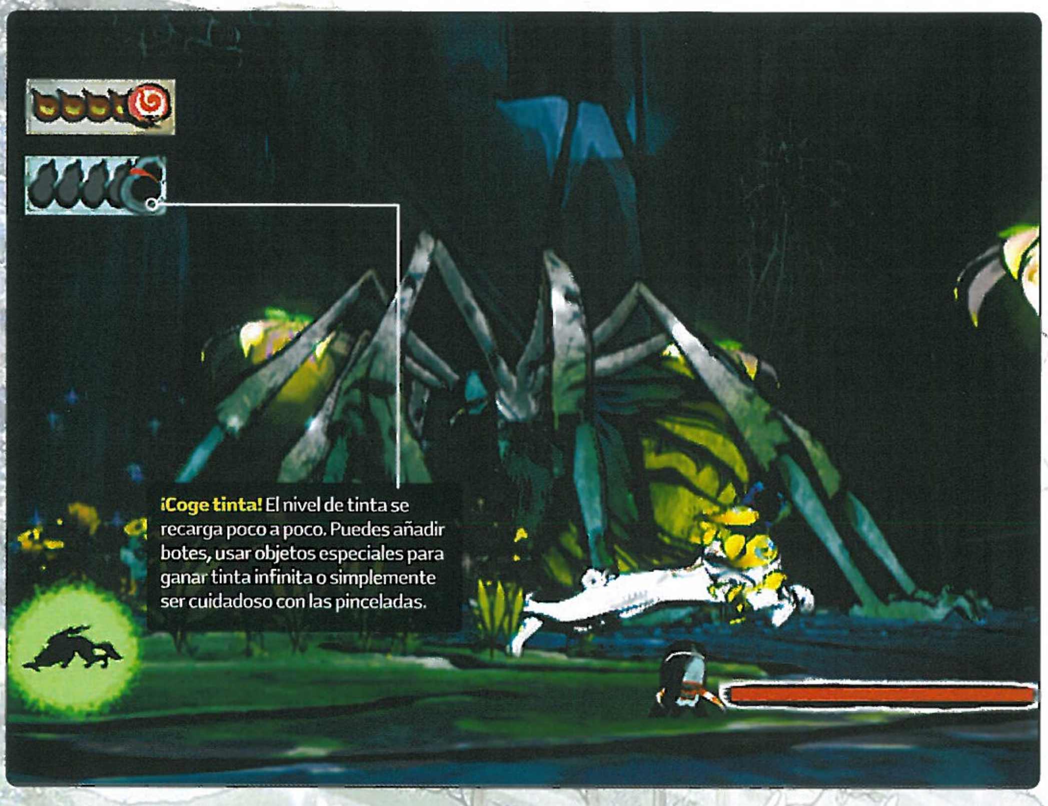
FICHA TÉCNICA

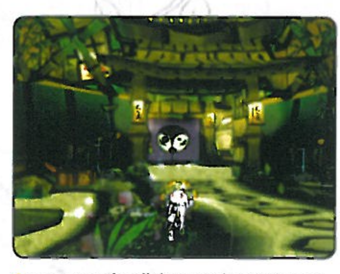


PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	ENERO 2008

NG COMENTARIO

La esencia de la saga elevada al cubo. Una bestia jugable, con decenas de razones para que no dejes de jugar a él durante meses. Uno de esos títulos que justifican la consola.




Las casas de adivinas están unidas por "teletransportadores". Es útil saberlo.


Cada enemigo deja un colmillo demoníaco si lo matas de forma concreta.

OKAMI

Una diosa con piel de loba. No te preocupes, no muerde...

Orochi era un demonio al que le gustaba su rutina. Calmado con sacrificios humanos, dormitaría durante un año antes de volver a reclamar su impuesto antropológico entre las aterradas jóvenes de la aldea Kamiki. Pero un día, un guerrero decidió parar la sangría anual y ayudado por un lobo blanco, venció al demonio y devolvió la paz. Tras 100 años, un aventurero lo despertó sin querer. Con dolor de cabeza en sus ocho cabezas y un siglo de sacrificada existencia, Orochi, vengativo, mira ya no sólo a Kamiki, sino a todo Japón, para iniciar una nueva era de oscuridad.

Esto es *Okami*, una de las más grandes y mejores aventuras de los videojuegos desde *Ocarina of Time*. Tiene el mismo potencial que los *Zelda*, pero -criminalmente– es un título de culto con pocas unidades vendidas en PS2, y en nuestro país menos, dado que vino en inglés, y su versión de Wii no ha logrado la ansiada traducción. Aun así, hay mucho material admirable en *Okami*, y al contrario de lo que sucede en otros títulos con ínfulas artísticas, es jugable desde el primer momento, con multitud de personajes, excelente respuesta en el control y una paleta de colores digna de Miguel Ángel. Es una obra maestra tan genuina que en ciertos aspectos es difícil explicar por qué.


Quizá hay una técnica para manipular el agua en algún lado...


Excava para encontrar cofres con tesoros o tréboles de vez en cuando.


Un brochazo puede llevarse por delante a los enemigos si pintas encima de ellos.

Caridad

Hacer lo correcto nunca había sido tan satisfactorio. Incluso cuando Amaterasu se aparta del protagonismo en las escenas cinemáticas, no hay resentimiento ni sensación de injusticia. Eres un dios, y así es como pasan las cosas. Otros dioses reconocen tu entrega y te recompensan con técnicas para el Pincel Celestial, el cual forma la base de la jugabilidad. La imagen en la pantalla se detiene como si fuera un lienzo, y sobre ella podemos pintar círculos, líneas u otras formas para invocar el poder adecuado para cada momento.

Pintado a mano

Dibujar rectas con el puntero es pan comido, pero los círculos son más complicados, y puede ser sumamente difícil dibujar las líneas exactas que se necesitan para delimitar ciertas formas. Otros movimientos incluyen mover rápido el mando para lanzar ataques, o bien agitar el nunchaco para evitar los de los enemigos durante las peleas. Incluso tras unas horas de juego, no éramos capaces de llevar a cabo siempre con éxito los movimientos de la lista.

Cuando te centras en la larguísima historia principal, no paran de aparecer nuevas zonas de juego, hasta que la escala total es bastante intimidante. Mientras avanzamos en ella, llegaremos a tres o cuatro puntos en los que creeremos que todo ha terminado (escena final incluida). Pero cada uno de estos momentos es sólo el preludio para algo mayor, y puesto que el objetivo final no se conoce hasta el último momento, la mayoría de los eventos son una sorpresa. Asegúrate de no perdértelo esta vez.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM/PROEIN
ESTUDIO	CLOVER/RAD
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.

Grande y malo En ocasiones te enfrentas cara a cara, o mejor dicho cerebro a cara, con jefes finales. Son iguales que los puzles normales; pero intenta pensar con bestias intentando matarte.

ZACK & WIKI
EN BUSCA DEL TESORO DE BARBAROS
Hay un mono y una isla, pero no parece que vayamos a ver pollos de goma...

Este juego se centra en los puzles, así que nada de point&click. Sí, hay un mínimo de historia basada en reconstruir los restos de un capitán esqueleto, y tu rival femenina provocará más de una sonrisa gracias a su pintalabios de la guerra; pero la narrativa se quedan en segundo lugar en pos de la densidad de puzles. Un cambio justo.

24 escenarios y un esquema: una jungla que oculta los elementos con los que jugar. Con un cofre del tesoro a la vista, debes descubrir cómo resolver el nivel y abrirte un camino que no acabe en una ejecución.

Agitado

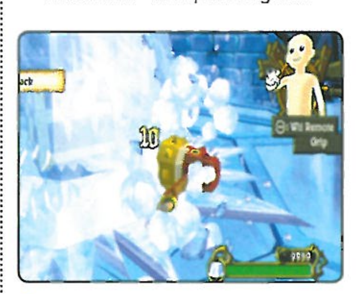
Por cada vez que avances gracias a la lógica del mundo real, habrá un puzle que requerirá que investiges y apliques algunos elementos geniales e ilógicos que ha ideado Capcom.

¿Pero vamos a decir algo malo del uso del Wiimote y su jugabilidad? Nada. Mientras recorre los entornos, Zack sólo llevará objetos. Sin embargo, al hacer clic en los sitios con los que puedes interactuar, la cámara se acercará para que uses físicamente los objetos y realices los movimientos para avanzar. Hay mucho así y funciona.

Zack & Wiki arranca una página del libro de *WarioWare*, la convierte en el mejor avión de papel que hayas visto y lo lanza directamente hacia ti para hacerte sonreir. Hemos cuidado de dragones bebé, arrancado llaves pintadas de unos retratos, y cortado numerosos árboles que suponían una amenaza para el medio ambiente. Lo que es más, lo hemos *hecho* en vez de tener una secuencia pre-renderizada que lo hiciese por nosotros, nos hemos visto obligados a adentrarnos en el mundo del juego con ambas manos.

Reedición = compra obligada.

La Capitana Rose ofrece momentos cómicos de villanía



Algunos puzles permiten tanto una solución más bestia (como puede ser repetidos golpes de martillo) como un intento más refinado.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM/PROEIN
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	ENERO 2008

NG COMENTARIO

IR a tienda, COGER juego, ABRIR cartera, USAR dinero CON cajera. USAR juego CON consola. SONREIR. Dejando a un lado la vida del título, es lo que debería ser siempre Wii.



Layton y Luke Las animaciones realizadas por estudio Gibli (creadores de *El Viaje de Chihiro, El Castillo Ambulante...*) dotan de personalidad al juego.



Todos estos misterios montan la historia. Ya verás cuando acabes...

EL PROFESOR LAYTON
Y LA VILLA MISTERIOSA

¿Cuántas veces mostrará un reloj digital tres o más números iguales y seguidos durante un día? Dictado así, es fácil que tu interés por este rompecabezas no pase del vago recuerdo. No obstante, si se te plantea al escrutar el reloj de la torre de una extravagante ciudad, si su resolución te abrirá caminos y pistas y si su presentación es novedosa por pasar de la tinta a la pantalla de tu DS, es probable que lo recuerdes con nostalgia mucho tiempo, o que lo compartas con varias personas durante la semana. Esto pasa con muchos de los puzles de *El Profesor Layton*. Podría quedarse en un listín de acertijos poco estimulantes o en otro puñado de juegos mentales, pero por suerte, esa poco atractiva idea sedujo tanto a Level-5 que cogió un montón de esos puzles y los repartió en un (ahora) juego, haciendo lo que mejor sabe hacer: contar una bella historia mientras tanto. Así convierte a la DS en una mezcla entre librillo de pasatiempos y cuento por fascículos, una novedosa forma de entretenimiento que transciende varios campos de ocio para inventar una experiencia cautivadora.

La variedad no es problema en un conjunto de puzles que pasa de la centena y que, sin completar en su totalidad, lleva más de 15 horas. Muchos son acertijos clásicos de resolución comúnmente conocida, casi de refranero, pero eso no le hace daño a la suma de ideas para estimular, cual *Brain Training*, distintas partes del cerebro.

¡Sigamos la lógica! Mayordomo = asesino. Seguro

Fin

La limitada rejugabilidad de este título es algo inevitable estando tan cerca de la literatura. Siempre se puede interpretar como una novela que queda en la estantería para volver a disfrutar en unos meses, cuando seguro que habrá varios puzles que ya olvidaste y muchas sonrisas que rememorar.



Sí, ya otro puzle... ¿o no? Los PNJs esconden muchos otros secretos.

La original idea, la inteligente historia con su espectacular y precioso final, la mimada puesta en escena y, sobre todo, ese algo que invita a dar otro paseo por la Villa, hacen difícil pensar en alguien a quien pueda no gustarle este juego. Esa persona sería un misterio hasta para el propio Profesor Layton.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	LEVEL-5
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Jugar a *Layton* debería ser una costumbre antes de dormir o una tarea del colegio. Tiene cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico instantáneo.


VIVE Y DESCUBRE NUEVAS AVENTURAS CON MYSIMS KINGDOM
Ya a la venta
MySims™
Kingdom
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
WWW.MYSIMS.COM
EA



Hazte con todos
Como es habitual, intentarás escanear a los enemigos para tu diario mientras intentan matarte disparándote directamente a la cabeza.





¿Dinobichos con látigos espaciales? ¡Mamá!

METROID PRIME 3 CORRUPTION



Esta es la entrada de GFS Valhalla. Ese lugar nos volvió locos; los tiempos de carga al pasar por las puertas son de lo peor del juego, y los enemigos atacan con verdadero énfasis.

¿Cómo acaba Metroid Prime? Con el mejor de los finales

Metroid Prime 3 ofrece más de 18 horas de mundos fascinantes, terroríficos jefes finales y retos en una bella y lograda mezcla de shooter y puzle en la que, salvo al inicio, estás a solas con Aran en el espacio, tan silencioso y misterioso como siempre.

El planeta Elysia es sorprendente. Está diseñado de forma exquisita, con una catedral en el cielo con un aspecto metálico y sucio, robots con ruedas oxidadas, plataformas flotantes y raíles que surcan el aire a lo largo de kilómetros. Si quieres la soledad de *Metroid*, *Corruption* te ahoga en ella.

Tú eres Samus

Vivirás unos momentos jugables inigualables. Congelar lava para crear plataformas; arrancar un engranaje del suelo con un tirón del nunchako y dispararle a mitad del giro en el aire para devolverlo a su eje: es Nintendo puro y duro. Las ocasiones en las que pasas un vestíbulo, encadenando las soluciones de los puzles como pruebas para tu cerebro y tus dedos (dispara a ese cierre, agárrate a ese saliente, sigue ese corredor para la morfosfera, coge esa palanca) son el motivo por el cual disfrutamos de los videojuegos.

Respecto al control, no hay forma de que otros shooters se puedan disfrutar del modo en el que el Wiimando te hace disfrutar de *Metroid Prime 3*. Olvídate de pulsar mil botones y céntrate en apuntar: está tan bien ajustado que el Wiimando y el nunchaco se funden con tus manos.

Poder clásico

Es el dominar el mapa lo que hace a *Metroid*. Es la emoción del descubrimiento con cada nueva habitación, cada puerta que se abre con un nuevo tipo de misil, traje o morfosfera. Pero, por encima de todo esto, está la cantidad de aventura que existe paralelamente a la principal. Una gran zona de Bryyo con estatuas del tamaño de montañas, golems que activa la morfosfera, enormes cataratas de hielo y pistas para la Spider Ball, están ahí sólo para conseguir unas expansiones de misiles opcionales.

Corruption es un juego pulido hasta el límite, pero le falta algo de ambición. Sigue siendo una experiencia espectacular, creada con mucho mimo y belleza. La trilogía está completa: Retro ha aplastado a los cínicos tres veces. ¿Es el fin de Samus? Hazte un favor y descúbrelo de primera mano.



Su arma es mucho más débil de lo que cree. Y nosotros tenemos diez tanques.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	RETRO STUDIOS
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	OCTUBRE 2007

NG COMENTARIO

Retro coge todo lo aprendido en los dos últimos juegos, elimina las partes negativas y ofrece una experiencia Metroid casi perfecta. Y el control es, simplemente, mágico.





No podían faltar los minijuegos en DS. Será donde más uso le demos a la pantalla táctil, y son divertidos.

FINAL FANTASY IV

Square nos ofrece la mejor adaptación de un gran RPG clásico

Adentrarse en el universo *Final Fantasy* es siempre una experiencia memorable; Sakaguchi creó una serie basada en grandes argumentos, personajes inolvidables y mundos increíbles, que entrega tras entrega ha ido conquistando a los jugadores. La cuarta entrega, que vio la luz originalmente en la SNES hace 17 años, ha sido una de las entradas más fuertes de la serie; desgraciadamente, no pudimos disfrutarla en Europa, pero la mejor experiencia *FFIV* es la que nos llega a DS.

De caballeros y dragones

Gran parte del encanto del juego radica en su excelente argumento. Cecil es un caballero dragón que se encuentra en una encrucijada entre cumplir las órdenes de su rey o luchar por lo que considera justo, debiendo enfrentarse por el camino a su mejor amigo. Pronto se decantaría por ayudar a una chica indefensa a la que, según órdenes, debería eliminar; así comienza su viaje en pos de detener a un rey corrupto e intentar evitar la destrucción del planeta. A lo largo del camino se encontrará con un buen número de personajes, rebosantes de carisma y con estilos diferentes, desde luchadores a magos.

Comparar pantalla a pantalla el juego original con este es como atravesar el espejo y descubrir un nuevo mundo al otro lado; la esencia sigue estando ahí, pero todo ofrece un acabado infinitamente superior. Así consigue mantener su base sin alterar en lo más mínimo la experiencia original.

Tampoco ha sufrido grandes cambios la jugabilidad. Regresan las batallas por turnos activos, que pueden suponer más de un quebradero de cabeza, aunque en líneas generales se ha simplificado el juego, por lo que muy pocos lo dejarán de lado. El sistema se mantiene inalterado y, por eso, anticuado. Pero no han dejado de añadirse nuevos elementos, como poder personalizar los menús o una nueva invocación para Rydia.

Vuelve a soñar

Es una epopeya clásica en versión moderna. Su argumento es de los que se graban en las retinas y desencadenan mil y una conversaciones analizando todos y cada uno de sus detalles. El aspecto gráfico quita el hipo, logrando cosas nunca vistas en DS. En cuanto a jugabilidad, se trata de un juego largo con muchos secretos por descubrir. ¿Os gustan los juegos de rol? Pues tardáis en haceros con *FFIV*.



Los menús de combate son muy cómodos de utilizar, y se adaptan a cada tipo de personaje.



Los vídeos son espectaculares y añaden mucho dramatismo a la historia. Nunca nos cansaremos de verlos.



Cecil es de carácter difícil, pero con el tiempo llegaremos a cogerle cariño y a entender sus dilemas existenciales.





PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	19,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Con el lavado de cara, esta versión se convierte en la más atractiva hasta la fecha. Si buscáis una historia profunda y elaborada, pocos juegos en DS son tan recomendables.



¡Mira mamá!
¿Motos contra karts? Como *MotorStorm*, sólo que con más monos y una importante dosis de champiñones. La diversión se encuentra en la clase mixta de los 150cc.

MARIO KART Wii

¿Serán las llaves del kart las mismas que las de tu corazón?

Aunque es difícil escribir con pasión sobre un volante de plástico el sistema de control que ofrece, aunque extraño al principio, acaba siendo atractivo. No tardas mucho en reproducir con el volante esos mínimos giros con el analógico que dominaste en *Mario Karts* anteriores.



Para el Wiimando

Los acelerones, provocados mediante saltos, ya no se obtienen entrando y saliendo por la curva, sino que ahora los determina la longitud de la misma. Pese a ser más fáciles de realizar que mediante las antiguas técnicas, son más difíciles de manipular. ¿Se acabaría lo de hacer eses? Ojalá. Obliga, así, a reconsiderar las pistas antiguas que se incluyen, ya que estos nuevos derrapes ponen en duda tus trucos clásicos. También tienes acelerones adicionales: ya sea saltando por una rampa o un pequeño bache en la carretera, con un rápido agite realizarás un truco; la recompensa será un acelerón al caer. No todos los circuitos ofrecen facilidades para desarrollar estas habilidades. La inconsistencia no estropea el juego, pero permite que algunas pistas alcancen antes el estrellato que otras.

En tu moto

Las motos cuentan con la posibilidad de hacer caballitos, lo cual les ofrece un ligero pico en velocidad, aunque a cambio de perder estabilidad en el giro. Al final, queda algo desequilibrado con los abusones del caballito sin volante en la jungla online.



Esto pasa si pulsas el retrovisor. Muy útil para poner una piel de plátano en el camino.

Árbol familiar

Tras media hora, te toparás con el mismo juego de antaño bajo la superficie. Tres, dos (acelera para un impulso de salida), uno. Y allá van. Un caos seguido de unos cuantos derrapes para ponerte al frente del grupo. A nosotros nos parece el *Mario Kart* de siempre.

No importa lo nutrido que esté el modo online, potenciarlo limitando uno de los clásicos más queridos de Nintendo (el multijugador local) es un craso error. Con el tiempo acabamos aceptando sus fallos, pero hemos jugado tanto a *Mario Kart*, que este para Wii ha perdido un poco en las reuniones míticas que lo hacían el rey. Todo lo demás, sobre todo en línea, lo corrobora como indispensable del catálogo.



Muchos karts y motos por sacar, aunque no tan adecuados al personaje como en DS.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	ABRIL 2008

NG COMENTARIO

Un *Mario Kart* muy sólido con excelentes posibilidades online. Tiene mucho para compensar la decepción del multijugador local, pero se queda algo corto en magnificencia.



Modelo Paradójicamente, la versión Wii de un control que se hizo estándar no lo ha hecho en esta consola. Leon no tiene rival y ya va siendo hora.

RESIDENT EVIL 4

Wii EDITION

De cuando dos grandes ingenios se unieron de por vida

Si vienes de jugar mucho en los últimos años es difícil que no hayas acabado ya la joya que fue *Resident Evil 4*. La mejor idea de Capcom supuso una revolución de la serie y de los juegos de acción por muchos motivos, entre ellos la precisa aplicación de las palancas de control a un sistema de apuntado desde encima del hombro, referencia hoy convertida casi en género aparte.

Pero conocer el título no es razón suficiente para esquivar la edición de Wii, que por méritos propios se convierte en la definitiva.

Morir es vivir

Empezando por el control, que asigna el apuntado a la perfecta precisión del puntero (ya no volverás a las palancas), todas las bondades de *RE4* se ven potenciadas, pulidas o recopiladas en Wii. Aparte de ese manejo -en el que hacer blanco en el pájaro más lejano o en la pierna del ganado más alocado es más lógico y satisfactorio que nunca-, se incorporan todos los extras y un modo 16:9, sin perder la apabullante acción que encumbró al original.

Fans y nuevos jugadores deben saber que esta es la mejor edición de uno de los mejores. Hay demasiadas razones para tenerlo en la colección, y su precio es una.

Pocas veces podrás matar así de tranquilito con tu cuchillo...



... porque ya sabes que la premisa es el agobio constante y el de la motosiaargh!



Las misiones extra de Ada. *RE4* sigue pintando genial y avergonzando a muchos.



El Wiimando también está presente en diversos QTE y no queda nada mal.

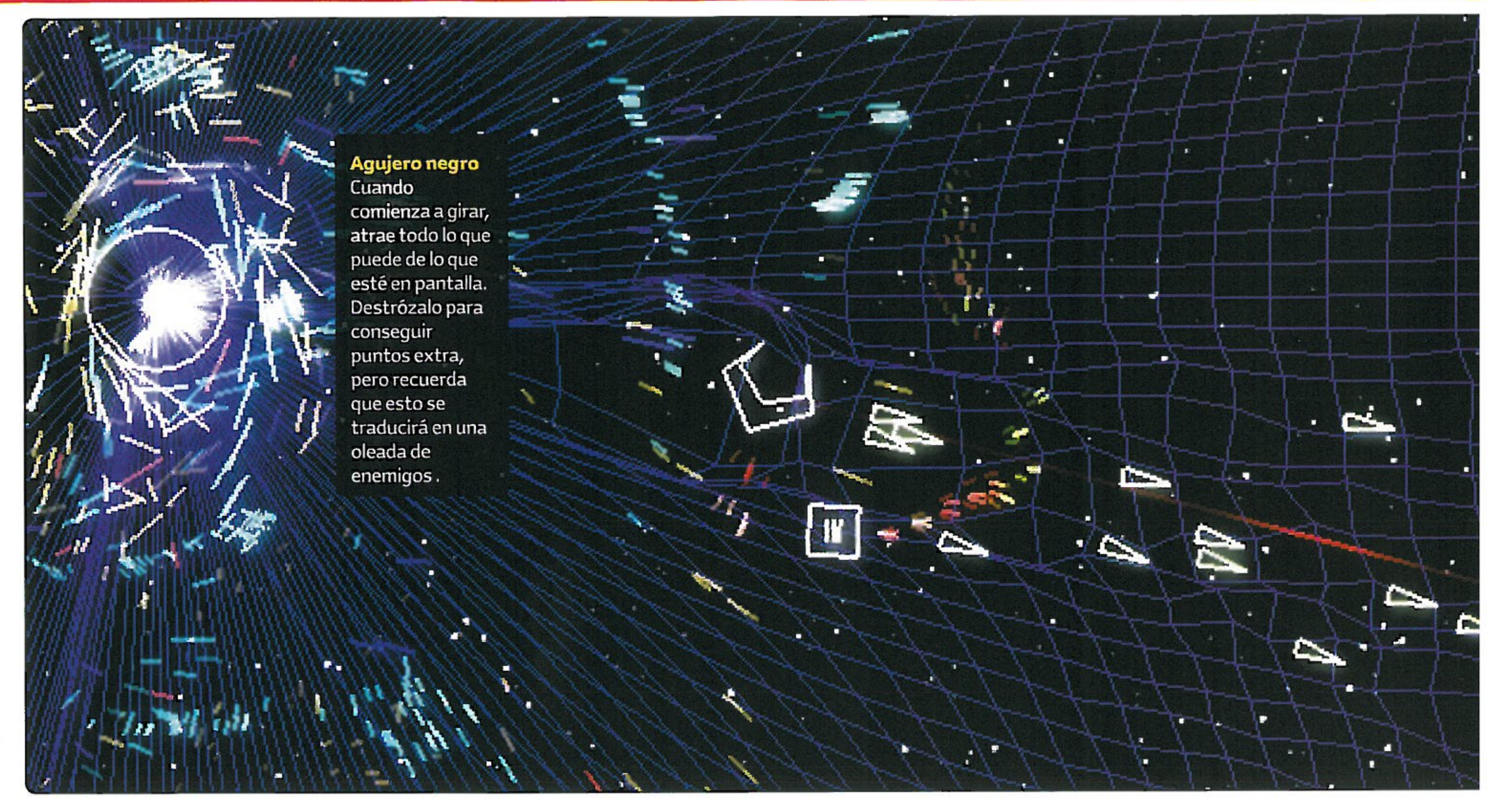
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM/PROEIN
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2007

NG COMENTARIO

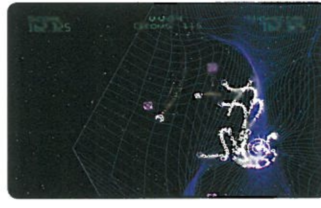
Un juego imprescindible para todos los amantes de la acción. Muchos deberían seguir este camino tan bien definido por Capcom. Recórrelo en cuanto tengas una oportunidad.



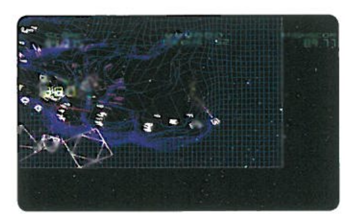
Agujero negro Cuando comienza a girar, atrae todo lo que puede de lo que esté en pantalla. Destrózalo para conseguir puntos extra, pero recuerda que esto se traducirá en una oleada de enemigos.

GEOMETRY WARS
GALAXIES

Bastante más divertido de lo que nunca habías imaginado de un lápiz y un compás



Las serpientes se quedan dando vueltas por el centro de los escenarios de repente y cambian de dirección.



Dispara a esas extrañas cajas gigantes para partirlas una y otra vez para... ¡BOOM! Ahora tienes un serio problema.



A 60 cuadros por segundo, *Galaxies* se explota totalmente en Wii.

G*alaxies* toma la mecánica de *Geometry Wars* y la expande al máximo a lo largo de 64 niveles de giros desenfrenados. Cada planeta ofrece un nuevo desafío mediante puntuaciones, mientras que vas mejorando a un pequeño robot ayudante y lo equipas para los niveles difíciles que vendrán a posteriori. Es el mejor Shoot'em Up que hemos jugado en años y es perfecto para el mando de Wii.

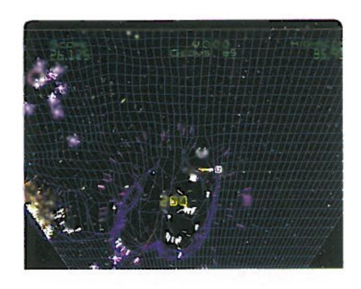
Pium-pium preciso

Se puede jugar con el mando clásico, pero deberías darle una oportunidad al nuevo sistema de control. Moviéndote en el espacio con el nunchaco, simplemente deberás dirigir el cursor por la pantalla para disparar de forma precisa a 360º. Tras unos minutos estarás totalmente habituado y preparado para alcanzar puntuaciones estratosféricas y comenzarás a realizar maniobras que serían totalmente imposibles con los dos sticks. La velocidad y la precisión del mando de Wii no tiene rival y te permitirá esquivar oleadas de balas que saturarán la pantalla, provenientes de enemigos de comportamientos muy distintos.

El laberinto de cristal

Todo se complica un montón a medida que se avanza hasta llegar a unos tramos finales bastante complejos, con algunos niveles restringidos al uso de una sola vida o que comienzan con una oleada de enemigos en lugar de la usual progresión sencilla. Hay niveles donde tendrás que replantearte una estrategia, incluyendo algunos cuyos enemigos flotan en el cielo, como en *Galaga*, u otros que avanzan mediante agujeros en el escenario o moviendo obstáculos en laberintos estilo *Pacman*.

Luce extremadamente bien, gracias a una incesante cantidad de partículas que bañan el escenario y se entremezclan con tus balas. Es una prueba de la habilidad de los diseñadores, porque a pesar de su aspecto complejo o lioso, es realmente fácil distinguir todo en pantalla. Es un shoot'em up que los aficionados no pueden perderse en Wii.



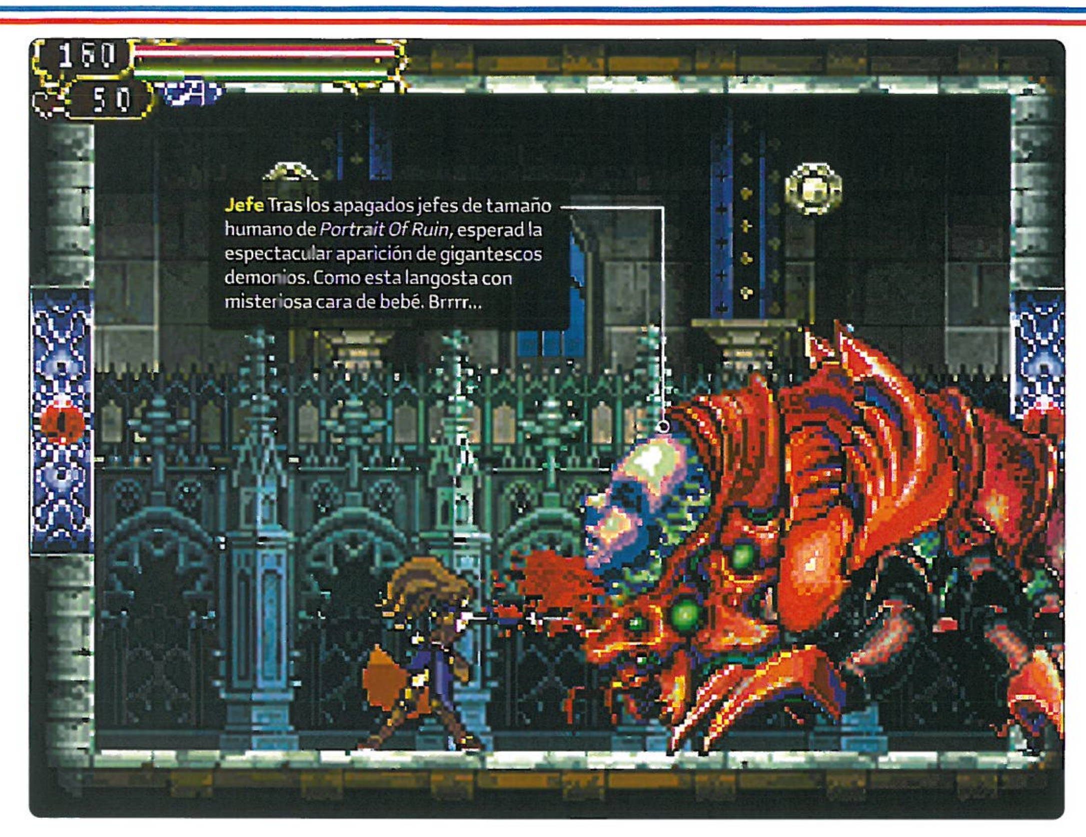
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	VIVENDI
ESTUDIO	KUJU
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	ENERO 2008

NG COMENTARIO

Una gozada jugable y clara, con una cantidad de niveles que atraparán sin mayor problema al jugador. Los rankings online aportan rejugabilidad al intentar superar récord.




Nos parece que esto son dos glifos de espada juntos. Otra cuchillada más, venga.


El estilo artístico es más tenue esta vez. La suave animación por los trazos duros.



Con el glifo adecuado, os enviará conejos ardiendo en un santiamén.


¿Un océano de cajas? Oh, queríamos el invernadero de Drácula... de nuevo.

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

Estacas para Drácula y amigos en el tercero para DS

Primero, Sonia Belmont fracasó en el horrible *Castlevania Legends*. Intentaría lavar su imagen con *Resurrection*, pero se cancelaría. El destino no quería chicas protagonistas, pero Igarashi no desistió y, en *Portait of Ruin*, Charlotte Aulin coprotagonizó una buena entrada. A la cuarta va la vencida: apostando por volver a una protagonista (una bruja), *Order of Ecclesia* aparece como una de las entregas más completas y satisfactorias de la franquicia, considerando la gran calidad habitual.

En una época en la que no hay Belmonts ni Morris cerca, una orden oculta se dedica a proteger la integridad del mundo ante la amenaza constante de la resurrección de Drácula. La encargada de la labor será Shanoa, que cuenta con la habilidad de absorber glifos, y su objetivo será reunir los específicos que componen el sello que evita que el Señor de la Oscuridad vuelva a la vida.

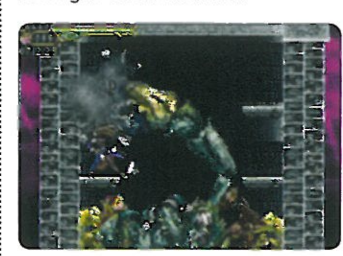
A lo largo de su camino, irá haciéndose con una importante colección de esos glifos, ya que los enemigos los dejan caer. Al absorberlos se convertirán en las armas de nuestra chica: desde espadas y cuchillos hasta bolas de fuego o ataques de hielo.

¿Que lucha por la liberación de las mujeres? ¿Con esas botas?

Un poco de todo

Order of Ecclesia está dividido en dos actos. A veces da la impresión de que la primera mitad no es más que una preparación para la segunda. Los primeros niveles deparan un avance directo, al estilo de *Super Castlevania IV*, rescatando aldeanos y luchando por conseguir los glifos de Drácula. Después habrá que recorrer el castillo del Señor Oscuro, con un estilo similar a los clásicos *Sorrow*.

El juego es muy bello, con una presentación visual prácticamente inmejorable en 2D, y cuenta con infinidad de secretos por descubrir. Pero, sin duda, su seña de identidad es la elevada dificultad; olvidaos de las últimas entregas; *Ecclesia* os obligará a sacar lo mejor de vosotros mismos para acabar con las criaturas que surjan por el camino. Igarashi ha vuelto a conseguir deslumbrarnos.


¿No creéis que después de aplastar la quinta torre, Drácula se planteará el seguir acogiendo enormes criaturas torpes?

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 08

NG COMENTARIO

Shanoa ha corrido mejor suerte que sus predecesoras, y logra triunfar con su nueva aventura. Posiblemente, el mejor *Castlevania* de los últimos tiempos.



Lanza bombas para proteger tus gemas de las hordas de enemigos.



Crea una torre, coge un bloque y muévelo... ¡diversión instantánea!



Una reacción en cadena a punto de comenzar.



¡Kaboom! a por la verde. Estos bloques químicos explotan si están juntos, y si tienes suerte, se llevarán toda la torre por delante.

BOOM BLOX

Jenga al estilo Steven Spielberg

Acostumbrados a que los juegos de celebridades fueran simples títulos casuales sin posibilidades reales, llega uno que juega en una liga diferente. De hecho, ¡es brillante!

En *Boom Blox* tienes que lanzar bolas a una torre de varios bloques, para echarla abajo. Ésa es la premisa básica. Pero hay mucho más tras ella. No encontramos sólo una torre, sino que está además repleta de bloques diferentes de cristal, y debes hacerla caer con un límite de lanzamientos, haciendo reacciones en cadena para tirar todas las gemas al suelo de una.

Templo abajo, ¡Boom!

Cuando comienzas, es más complicado. La torre permite crear elaborados mecanismos: los bloques químicos verdes –que explotan cuando golpean otro– son la clave para hacer caer toda la torre. Los bloques morados desaparecen cuando los golpeas, mientras que los rojos explotan al instante. Hay otros tres tipos diferentes en la contracción, y deberás atacar directamente los puntos débiles para la mejor puntuación.

La impresionante física hace que los bloques se destrocen entre sí de forma muy convincente. La parte impredecible es la potencia que le das al tiro con la mano: cuanto más fuerte lances, más lejos irá la bola.

Si la demolición se hace efectiva, hay además otros submodos y variantes de juego. Una de ellas es tipo *Jenga*, es decir, que debes coger bloques y colocándolos sin que todo se venga abajo.

A veces la plataforma superior tendrá sobre ella un pequeño animal y deberás eliminar bloques sin que la pobre criatura no caiga y muera. En otros niveles hay que quitar ciertos bloques para formar un camino sobre el que pasará el animal. Las criaturas caminan a su aire mientras trabajas y, sí, puedes cogerlos y moverlos por el escenario a tu gusto. Y todo tiene su propia física, lo que lo hace aún más gratificante. Otras variantes recuerdan a un videojuego normal, pero no son tan ingeniosas.

Fiesta de bloques

Pero todo esto es sólo una pequeña parte de los más de 300 niveles del juego, y si hay algo en particular que no te gusta del escenario, puedes presionar el botón + y entrar en el modo Crear. ¿No te gustan las bombas? Quítalas, y luego comparte esa versión del nivel con tus amigos a través del Wi-Fi. ¿Te parece fácil? Prueba a conseguir todos los oros con un solo disparo y descubrirás el verdadero desafío del juego.

Boom Blox es un juego ideal para Wii. Es una caja de juguetes que puedes usar con todo el mundo. Es además increíblemente adictivo, está diseñado con gusto y tiene el tipo de calidad que podría esperarse del tándem EA-Spielberg. A ver con qué nos sorprende la próxima vez.



Bloque-Oso dice: ¡Aléjate de mi tesoro!

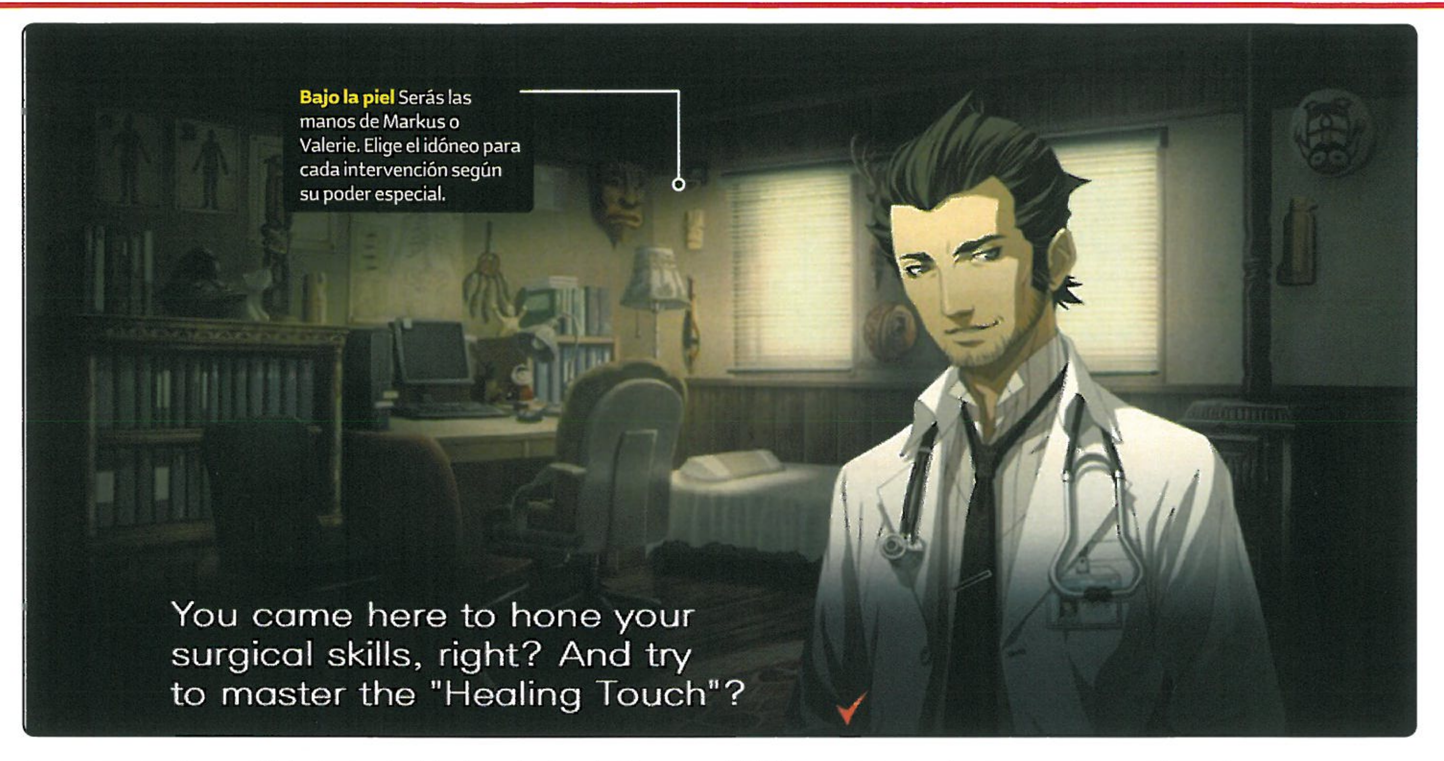
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	24,95€
LANZAMIENTO	MAYO 2008

NG COMENTARIO

El mejor puzle para Wii y uno de los juegos más satisfactorios que hemos jugado en años. Destrozar torres es genial. Realmente genial.



Bajo la piel Serás las manos de Markus o Valerie. Elige el idóneo para cada intervención según su poder especial.

TRAUMA CENTER

NEW BLOOD

Usa unos buenos guantes de látex: sudarás de la tensión

Receta que hace célebre a *Trauma Center:* jugabilidad adictiva de puzle, nuevos controles, parafernalia médica y una trama de fantasía estilo anime.

Cada dolencia que padecía *Second Opinion* ha sanado gracias a una producción y unas novedades para dar sentido al formato disco. Todo se ve, se oye y se juega mejor, por cuidado, esfuerzo o depuración, y se ha pensado en la naturaleza arcade de la serie con elementos como los rankings online o el frenético –y ahora esencial– modo co-op a dobles. Ambos alargan un recorrido en solitario ya suficientemente largo.

Doctor a quirófano

Las operaciones tienen momentos en apariencia imposibles, pero siempre superables con esfuerzo y el mítico "echar una más", que en Wii cobra una nueva dimensión, pues el éxito depende del pulso y la precisión del jugador con herramientas tan dolorosas como el bisturí, el láser, la aguja de sutura... Los procesos son misiones de concentración y práctica, y el modo de llevar las herramientas a los mandos consigue una inmersión de esas para fardar de lo que realmente es Wii.

Está claro: *Trauma Center* nació para consolas Nintendo y ésta es su definición en un televisor.



Variedad: Hay nuevas herramientas, situaciones y giros del guión.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	ATLUS
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Ahora sí que no quedan excusas para dejar pasar este título que tan bien demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego.



El juego tiene un tono más duro, como si no bastara con tanta sangre y órganos y...



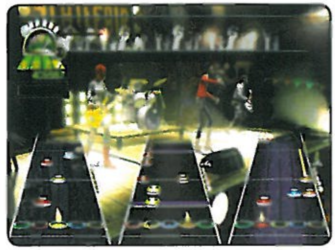
¡Un pentáculo! Esperemos que el paciente no esté poseído...



New Blood bordaría su apartado gráfico si contuviera más escenas animadas.



Estilo propio Las posibilidades de personalización son enormes. Desde la ropa hasta los labios, pasando por los accesorios.



Ahí está, el grupo completo es genial. Berreemos todos a una: "Uoh-oh, Liiivin' on a Prayeerrr!"



El editor es casi una herramienta profesional. Compón, ajusta, mezcla y comparte online gratis.



En Wii puedes usar tus Mii en este modo de improvisación. No está mal como extra y así la estrella eres tú... ¿no?

GUITAR HERO
WORLD TOUR

Date prisa, se agotan las entradas para El Concierto

Cuando toques tus primeros temas en *World Tour* te preguntarás qué significan los *Guitar Hero* que has jugado en Wii hasta ahora. Activision ha conseguido evolucionar su franquicia y la ha puesto a la altura de las capacidades de la consola.

Desde el acabado visual hasta cada una de las funciones presentes en otros sistemas, el cambio respecto a *GHIII* es abismal. En esta nueva gira, irreconocible, las luces del escenario sientan como nunca en tus colegas del grupo, con una pinta tan nítida, colorida y agradable como expresiva y personalizable hasta lo absurdo. Podrás descargar, primicia en Wii, los temas que se pongan a la venta después. Y jugar online con todas las opciones. ¿El editor? Sí, la mayor novedad del juego, de infinitas posibilidades de creación e intercambio, se mantiene intacta.

Rock in casa

Los nuevos instrumentos y la selección musical son el puente hacia una experiencia que supera los estándares. *GHWT* es el juego del año para un fiestón en el salón con su multijugador "multiestilo". Nadie podrá resistirse a aporrear la batería o a demostrar su dominio con la guitarra perfeccionada, sin quitar al jugador eventual, que siempre podrá dar unas voces por el micro (y acabará rotándose durante horas con los demás).

Sólida y resistente. Puedes ponerla también en la mesa

La complicidad es inédita y no faltarán las sonrisas entre los miembros durante una canción redonda, o la exageración de las posturas en los momentos de perfección y éxtasis musical.

Batería y micro afectan al estilo de los 86 temas para que se disfruten sin tanta dedicación a la guitarra, lo que no quita que la de "cuerda" siga siendo la más divertida y dinámica; la experiencia ganada la pone en una posición aún inalcanzable por otros aparatos. No obstante, la nueva batería, de calidad asombrosa, es la "entrada revelación" y demuestra que su parte es la más realista y la que más desahoga. Su implicación física y coordinación de reflejos multiplica la satisfacción. Ya lo decía Chad Smith: La guitarra mola, ¡pero esto es golpear cosas!

GH World Tour no sólo se pone el primero en el top de juegos musicales (y casi multijugador) de la consola de Nintendo, sino que es la versión Wii de un multiplataforma más decente jamás creada, sin avergonzarse de nada y dando una lección a todos.





PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	VICARIOUS VISIONS
PRECIO	59,95-209,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 08

NG COMENTARIO

Si todos los juegos multisistema fueran así en Wii, no nos cabrían en esta lista de recomendaciones. Está a la altura, y esa altura es mucha.



Alumnas de escuela, ladrones de bancos, médiums y abogados con hemorroides. No tienes todo esto en *Ley y Orden*, *Shark* o *El Abogado*.



Profundizando en el pasado de Wright vemos cómo entablaron amistad los personajes. De las narrativas más audaces que hay (y en castellano).



Incluso personajes muy secundarios como el fiscal Payne tienen su propia historia. Aprenderemos cómo perdió el pelo siendo joven.



A Godot raramente se le ve sin su taza de café; las variadas mezclas sirven para dictaminar sus cambios de humor. Su relación con Wright es genial.

PHOENIX WRIGHT
TRIALS AND TRIBULATIONS

La última aventura de Wright, con café incluido

Este tercer *Phoenix Wright* -o simulador de culebrón de abogados e investigación en clave de anime- venido de GBA a DS es perfectamente ese momento en que los espectadores ya se han puesto en escena, conocen a los personajes y se intenta poner punto y final. Como se supo después, *T&T* no dudó en completar la analogía con la serie televisiva llegando varios meses después a nuestras tierras, después incluso de su siguiente paso dedicado a DS. Pero que esta recomendación del episodio final recuerde el valor incalculable de la serie completa.

A Nick le encanta estar entre los 50 mejores

Finalísimo

Esta extraña situación temporal no evita que la obra culmen del abogado pelopincho mantenga intacta su fuerza única, el sabor de un cierre eminente, excepcional.

Los personajes vuelven o surgen más fuertes que nunca, con un repaso a sucesos pasados que liga con maestría casos de los que pensabas que no volverías a hablar y con la profundización en el carácter de unas personas -que es de lo que, al fin y al cabo, trata el argumento- que llega a su nivel más sentimental con las "interpretaciones" más emotivas, ingeniosas y absolutamente desternillantes que encontrarás en DS. Casi lloramos, mucho reímos.

El guión crece en dureza y calidad dejando en ridículo a casi todas las tramas que recordemos, hasta una sucesión de escalofríos en las últimas horas de juego/lectura. Las claves expuestas en los juegos predecesores saben brillar de nuevo, defectos incluidos, como un carácter propio y ya inamovible.

¡Un momento!

Los fans no necesitáis ni consejo pero, ¿es recomendable para novatos? Claro, este trío es casi obligatorio, seguido de *Apollo Justice*, mejor si es todo en orden cronológico. *Ace Attorney* es nuestra serie favorita y éste su máximo exponente. Únete, que nunca es tarde. O recibirás un cafetazo hirviendo de Godot.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	OCTUBRE 2008

NG COMENTARIO

No sabemos cuánto le echaremos de menos, pero sí lo que deja su legado de juego. Imprescindible final para el seguidor, recordatorio-advertencia de lo que se pierde el novato.


Las escenas de video, con su estilo anime, están muy bien realizadas y son una auténtica delicia visual.


Esos orbes serán muy importantes, ya que nos permitirán recuperar vida, ataques especiales, o incluso dinero. ¿Qué clase de bancos tienen los ninja?


Por supuesto, Ryu contará con ataques especiales para acabar con varios enemigos a la vez. El mayor problema es poder realizarlos a tiempo.

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Nos enfundamos un traje de cuero muy ceñido para salvar al mundo (y a la chica) de los demonios más peligrosos

Será todo lo incómodo que queráis, pero nos gustaría tener un traje igual

Fácil: el Team Ninja de Itagaki ha explotado al máximo la portátil de Nintendo para lograr crear, posiblemente, el mejor juego de acción del catálogo de DS hasta la fecha.

Ninja Training

Al principio se hace raro tener la consola en vertical para un juego de acción -modo seña de identidad de los juegos *Training*- pero tan sólo hay que ponerle imaginación y explotar el material del que se dispone.

La pantalla derecha, la táctil, es en la que se desarrolla la acción, y esta posición se antoja como la mejor posible para un título así. Mientras, en la izquierda, se disponen un mapa e informaciones como la puntuación.

El combate es muy sencillo ya que se limita a realizar los movimientos en la táctil. Pulsando en un enemigo lejano le atacaremos a distancia, mientras que los cortes en distintas direcciones se realizan sobre el enemigo directamente.



La pantalla puede resultar algo escasa cuando nos enfrentamos a los jefes finales, al no poder movernos con toda la libertad que nos gustaría.

Corta vida

Itagaki sabe engañarnos con unos escenarios pre-dibujados sobre los que se mueven personajes 3D, y el efecto es inmejorable.

El juego acaba resultando algo corto, ya que en apenas cinco horas lo habréis completado por primera vez. Después de eso cabe la posibilidad de volver a jugar en difícil, para poder disfrutar de una experiencia más auténtica, y de paso desbloquear material extra.

Ninja Gaiden DS es el modelo a seguir por los futuros juegos de acción para la DS. Su nivel gráfico y su suave jugabilidad componen un título envidiable, del cual ansiamos más entregas.

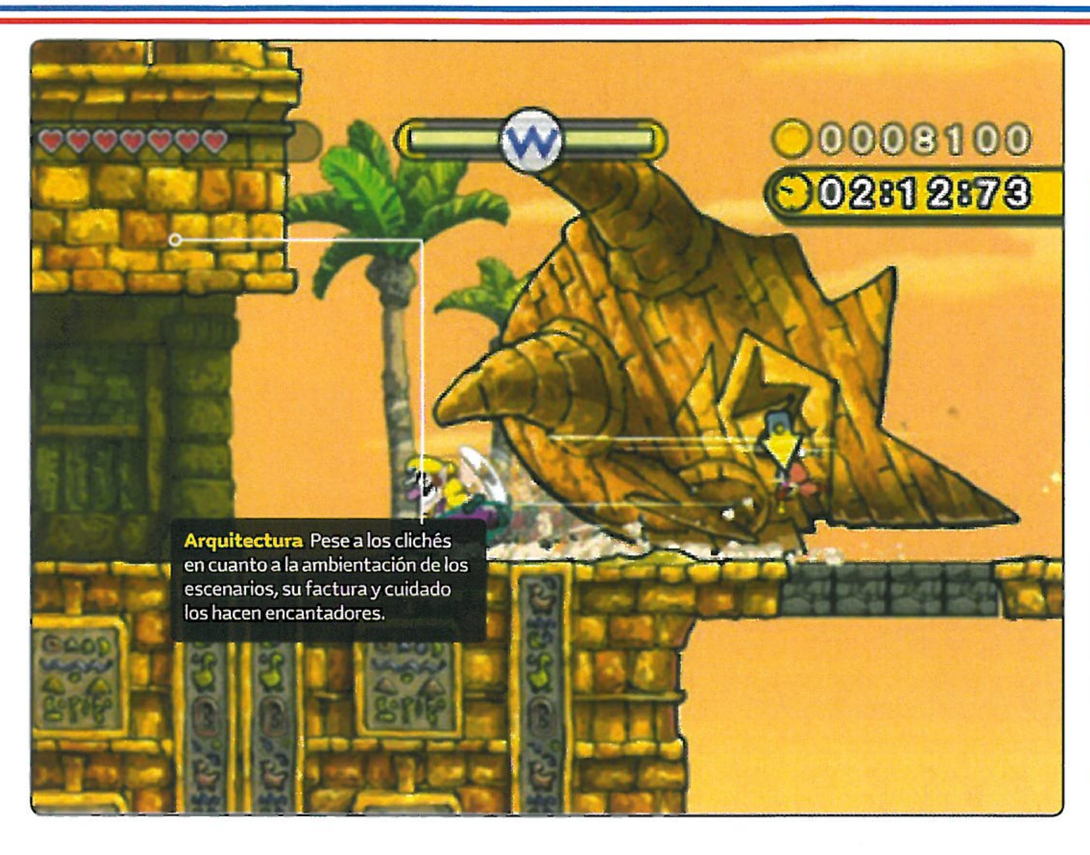
FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	TECMO/UBISOFT
ESTUDIO	TEAM NINJA
PRECIO	19,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

Itagaki saca oro de una piedra. Lo que ha conseguido es digno de elogio, ya que es uno de los juegos más espectaculares del catálogo. Si buscáis acción, no hay muchos mejores.



Arquitectura Pese a los clichés en cuanto a la ambientación de los escenarios, su factura y cuidado los hacen encantadores.



Wario, personaje resbaladizo, pero que con joyas como ésta siempre lo tendremos presente.



Tanto en la mecánica como en su diseño, los jefes finales son la guinda al pastel en *The Shake Dimension.*



Los poderes de carga serán muy útiles para avanzar por los escenarios.

WARIO LAND
THE SHAKE DIMENSION

El retorno triunfante de Wario... sin necesidad de minijuegos

Good Feel Inc. han vuelto a la raíz de Wario pero sin medias tintas: recuperando el espíritu y grafismo de antaño, multiplicado por las posibilidades de la nueva generación. El resultado es encomiable, una puesta a punto que hace palidecer a otras medianías que apuestan por gráficos menos vanguardistas pero más contemporáneos. Además se nutre de las posibilidades del Wiimando para crear un feedback directo entre el jugador y Wario.

Lejos del honor y la justicia, el único leit motiv de nuestro antihéroe es la codicia. Por una generosa suma de dinero avanzaremos por más de veinte niveles, de corte convencional pero con resultados plásticos sorprendentes. Escenarios llenos de color se entremezclan con las espectaculares animaciones de Wario, artesanales y llenas de vida.

¡Agítalo!

Esta entrega de *Wario Land* vuelve a crear una relación estrecha entre la exploración y las plataformas, con el equilibrio que ha caracterizado siempre a la franquicia. Exige habilidad, aunque agudizar el ingenio y conocer las posibilidades del entorno resulta sensiblemente más necesario. El control, en un alarde de minimalismo, prescinde del puntero y del nunchaco para regresar a la posición clásica. La detención de movimientos es la principal novedad, donde podremos realizar un golpe sísmico (un movimiento seco), lanzar enemigos u objetos (inclinación sutil) o hacer equilibrios con algunos vehículos.

En todos estos años, la filosofía de Wario no ha cambiado lo más mínimo

Diferencias

El resultado de un brillante y esquemático diseño de niveles son fases rejugables que exigirán conocerlas al dedillo y no fallar para ganar la máxima puntuación.

Al final de cada nivel se activará una cuenta atrás que nos obligará a volver al principio (por rutas alternativas con atajos y variaciones) contra el crono. Los primeros niveles parecen sencillos y la duración general no es muy elevada, aunque se han incluido misiones y niveles extra.

Este *Wario Land* huele a clásico instantáneo, uno de esos juegos que hacen relucir una colección y que será recordado por los más integristas. Una producción excelente que posee un amor hacia lo artesanal poco común y que redefine uno de los lanzamientos más cuidados y pulcros del año.





PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	GOOD FEEL INC.
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 08

NG COMENTARIO

Una producción muy particular y brillante del catálogo actual de Wii. Enérgico y con sello distintivo: un título de culto.

PES 2008 Wii

El simulador de fútbol por excelencia hace el saque de honor en la Wii

Los usuarios confían en una revolución jugable como las que vivían antaño, y la plataforma ideal para los cambios es sin duda la Wii. Arriesgando a todo o nada en el control, Konami pretendía dar el pelotazo con su nueva versión de *PES* especial para nunchaco.

Un mundo diferente

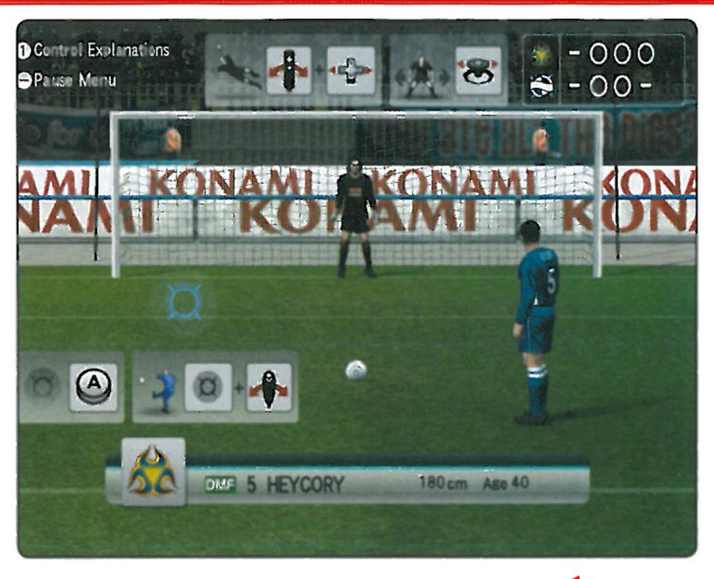
Necesitaremos el nunchaco completo, utilizando el stick para mover el jugador pero no la pelota. Ésta se dirigirá al punto que indiquemos con el puntero, en una especie de diana que aparece allá donde queremos que se dirija. Para pasar, utilizamos el botón B, pero en cualquier hueco deseado. Esto tiene la ventaja sobre la jugabilidad de que los compañeros de equipo siempre están en movimiento y además se les podrá ordenar carreras o movimientos de presión o cobertura hacia cualquier punto del campo, aumentando la sensación de realismo. Para chutar o rematar, se agita el nunchaco.



Fíjate en los muñecos cabezones. Así es más fácil agarrarlos y ponerlos donde sea.

Pese al nombre, en este juego o eres bueno o eres malo. Y si eres malo, es porque el juego no te gusta, no porque sea complicado.

Es el único juego en el que hay que pensar en el equipo completo, y de ahí salen jugadas también únicas e impensables hasta ahora. El saque de honor puede no agradar a todos, pero la Evo-lución está ahí y puede dar resultados muy innovadores; no dejes de probarlo y hazte con él si no puedes esperar a primavera para el nuevo *PES Wii*.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	ABRIL 2008

NG COMENTARIO

Si buscas un *PES* a la vieja usanza, éste sólo tiene el título. La revolución no será del agrado de los que llevan años echando piques, pero es rompedor y el mejor juego de fútbol para Wii.

LOCK'S QUEST

Estrategia constructiva. Y épica y duradera. Y divertida. Y...

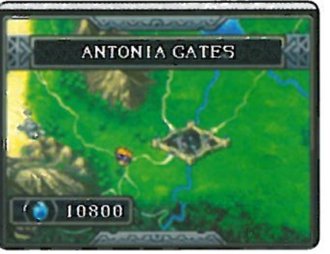
Lock's Quest supone un soplo de aire fresco para el género de la estrategia y también para el catálogo de la DS.

Nuestro arquitecto-ingeniero-protagonista Lock emprende un largo viaje en busca de su pequeña hermana y, también, de una solución para acabar con la amenaza del ejército Clockwork. Aunque no todo será tan típico y sencillo, os aseguramos que el guión está lleno de giros que sorprenderán a más de uno.



Arquitectura fresca

La originalidad reside en una mixtura de géneros que funciona a la perfección. Toma elementos de la estrategia más clásica –se parece a *Warcraft 2*– y los mezcla con una historia contada a lo *Final Fantasy*. El desarrollo es lineal: se trata de superar misión tras misión, pero lo interesante es que el guión, debido a su calidad, casi te obliga a seguir jugando. Las misiones-batallas requieren la construcción de una serie de elementos de defensa, como cañones y murallas, para sobrevivir a las oleadas de enemigos. Con nuestro personaje iremos luchando en tiempo real contra los Clockworks y reparando nuestras infraestructuras dañadas.



El mapa de mundo. Sí, has leído bien: ahí pone "Antonia".

Todo se reduce a la estrategia que preparemos. Atacar directamente o perder tiempo arreglando nuestros cañones. En cualquier caso, la intensidad y profundidad de cada partida es sobresaliente. Tampoco está nada mal su aspecto gráfico. Otra joya de 5th Cell.

FICHA TÉCNICA

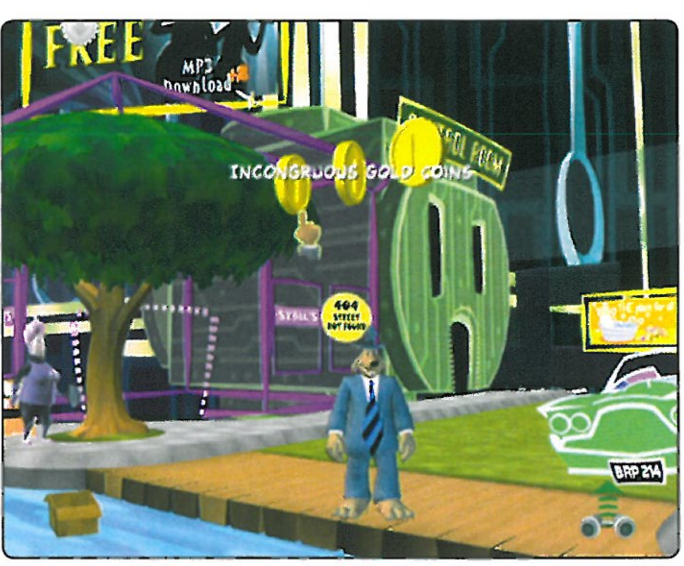
PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	5TH CELL
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Veinte horas de duración más un modo multijugador que os mantendrán entretenidos una buena temporada. 5th Cell consigue volver a destacar por su originalidad.

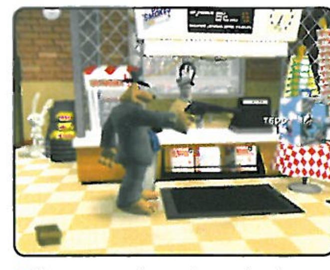
SAM & MAX
SEASON ONE
Pasea tu puntero para saber más

Si los desarrolladores de juegos point&click no ofrecen un mundo apasionante o al menos un nivel narrativo atractivo, el ejercicio entero es inútil. El caso es que *Season One* clava su estilo desde el principio. La primera hora es desternillante, con divertidos instintos homicidas de Max para llevar a cabo su misión de forma eficiente, mientras que Sam le da su contrapunto más o menos serio (quitando sus "Me estás rayando").



Popurrí de historias

La estructura episódica es la que lo convierte en algo especial. Con seis episodios separados en un disco nos esperábamos algo repetitivo, con nuestro inventario de objetos vaciándose cada tres horas y con los personajes volviendo una y otra vez al primer paso. Sin embargo, se juega como si fuera una serie toda seguida, y los guionistas –entre los que se encuentra su creador, Steve Purcell– han conseguido repetir escenarios o bromas con éxito. Mientras que los más cínicos verán en esto un perezoso desfile de personajes repetidos, nosotros vemos esos puntos que hacen exclusiva a una serie. Las frases típicas están ahí, pero están acompañadas de brillantes líneas que compensan la supuesta falta de imaginación.


Siempre armado, puedes vaciar el cargador sobre cualquier objeto.

Quince horas nos han dado momentos como una elección presidencial, bromas con tartas y unos números musicales. ¿Qué otro título de Wii puede decir lo mismo?

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	JOWOOD GAMES
ESTUDIO	TELLTALE
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Por fin, un point and click bien hecho. Quizá un género algo especializado –los yonquis de la acción lo odiarán– pero sin duda es uno de los juegos más divertidos de Wii.

FIRE EMBLEM
RADIANT DAWN
Esencia y dependencia

El caso de *Fire Emblem* es peculiar, ya que su demora ha recalcado los evidentes lazos en común que le unen con GameCube y *Path of Radiance*. Si no jugaste al de la generación anterior, será exageradamente difícil cogerle el hilo. Se trata de una continuación, y teniendo en cuenta que el uso del Wiimando es infructuoso, no aporta nada nuevo verlo en Wii. Pero pese a las particularidades, si en algo tiene la ventaja de parecerse a su predecesor, es en el preciosista diseño de sus personajes.


La cruceta selecciona las casillas y las opciones de ataque o defensa.

En toda regla

Ya desde su resplandeciente introducción vemos que el diseño está tratado con mimo, y frente a la vorágine de Toriyamas y Nomuras de turno, nos encontramos con unos personajes estilizados de carácter sobrio y sin extravagancias. En este aspecto es, en definitiva, un *Fire Emblem* en toda regla. No hay género de duda en que este es un juego hecho por y para el aficionado, aunque en algunas ocasiones es demasiado exagerado lo excluyente que resulta al jugador ajeno a la serie.

Sin embargo, este *Fire Emblem* sigue siendo una baza con la que juega el género del rol estratégico en Wii, apostando a caballo ganador. No busca más que expandir; es un más de lo mismo. Pero si eso es lo que buscas, llega a entretener. Es más una extensión que una vuelta de tuerca. Una continuación que una novedad. Es más una dedicatoria que un videojuego.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	MARZO 2008

NG COMENTARIO

***FE* tiene su público y es la razón de su existencia. Llega tarde y no aporta ninguna novedad, pero será un aliciente goloso para el necesitado de esta licencia o de rol táctico en general.**

FINAL FANTASY
TACTICS A2
De vuelta a Ivalice

Square Enix, con su "Ivalice Alliance"2, lanza ahora *Final Fantasy Tactics A2* en DS y ha vuelto a conseguirlo. ¿Cómo? Manteniendo la base que hizo del anterior un producto tan satisfactorio.

La historia es muy similar: un joven se verá transportado a un mundo fantástico tras tomar contacto con un viejo libro y su misión será volver a su tiempo.

Lo destacable es que a nivel jugable estamos ante un diamante en bruto. *FFTA2* se enmarca en el género de los juegos de rol y estrategia. Movemos a los personajes por un escenario a través de 'casillas'. Dependiendo del personaje y su profesión variarán su rango de ataque y movilidad.

El elemento rolero es el habitual: subida de nivel, obtención de habilidades, una historia que hilvana los diferentes combates...



¿Ves ese mapa? Puede ser tuyo. Con las subastas podrás dominar zonas.

Completado

El elemento estratégico tiene mucho peso, como no podía ser de otra forma. Las posibilidades son muy, muy altas, puesto que el rico sistema de juego no deja ningún cabo suelto. En este aspecto se parece enormemente a las dos entregas de *Advance Wars*. *FFTA2* es además un juego largo. Más de 30 horas ofrece si la intención es sacarle el máximo jugo. Las misiones principales son sólo una pequeña parte, puesto que además incorpora otros alicientes de peso para aumentar su rejugabilidad. *FFTA2* no sólo es un gran juego, sino, además, un imprescindible.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN/ S-E
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

***FFTA2* mantiene el nivel: tenemos lo mismo, mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida. ¿Para qué más? Cómpratelo.**

DISASTER
DAY OF CRISIS
¡Quieto, que te mato! Nah, era broma

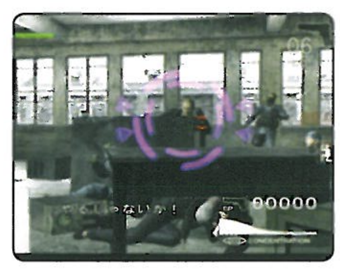
La mecánica de juego se distribuye a lo largo de más de 15 horas de aventura sin descanso, en las que nuestro héroe de los clichés es capaz de matar a muchos malos, salvar a muchos buenos y enfrentarse a la amenaza terrorista nuclear sin despeinarse. Con el recorrido completo de la historia, se disfruta realmente de la evolución de personaje y armamento (esenciales) y de algunas partes de rescate y escapatoria, donde tratar con las reacciones de los civiles y de los múltiples elementos de la ciudad sufriendo por los desastres.



Antibalas

No consiguen convencer las zonas de disparos. Y el juego está repleto. La evolución de las armas provoca cambios en el ligero impacto de las escopetillas de feria del principio, pero los enemigos no acaban de reaccionar como deben.

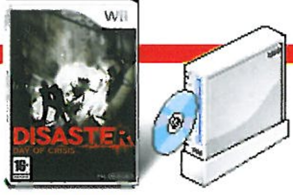
Junto al desequilibrado acabado y el bajón de los tiros, la ejecución global quita hierro a la constante tensión que quizás sería necesaria. Los QTEs y las secuencias de conducción la mantienen a tono, pero hay partes de exploración algo diluidas, en las que no se nota esa sensación de prisa y riesgo que intenta contar la trama.



Mirilla morada significa punto débil. Como en las recreativas de *lightguns*.

Sin embargo, al final, todas las cosas "raritas" o mediocres de *Disaster* se pueden perdonar, porque este título tiene una forma de ser y de jugarse que lo transforma en un montón de ratos novedosos y simplemente divertidos.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	MONOLITH SOFT
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	OCTUBRE 2008

NG COMENTARIO

Se deja querer. Un juego notable que ni es una joya ni lo intenta, consiguiendo abrir un camino muy importante y necesario en el catálogo de juegos de acción de Wii.

SPACE INVADERS
EXTREME

Sigue siendo el mejor guión de un juego

Sólo es *Space Invaders*. Muévete de izquierda a derecha, dispara recto. Conoces *Space Invaders*. O no.

Nueva generación

Los jugadores ocasionales pueden pensarlo así. Aunque parece ser más profundo, y tiene capas y capas de mecánicas diferentes para definir puntuaciones, lo cual es suficiente para volver locos a los jugadores expertos.

Al igual que en el *Ikaruga* de Treasure, encadenar tus disparos (según tipos o colores de alienígenas) te permitirá conseguir puntuaciones elevadas. También conseguirás mejores armas durante un tiempo limitado (cañón láser, bombas, triple disparo, etc). La precisión y la velocidad necesarias supondrán todo un baile rítmico y acompasado a la hora de pulsar botones. Cuando más preciso y rápido seas, más cerca estarás del siguiente nivel; el *Extreme*, donde tienes la oportunidad de conseguir puntuaciones más elevadas y hacerte con armas más destructivas. No hay ciudades tras las que esconderse, ni nada que hacer salvo disparar rápido, y bien. La música te incita, incansablemente, a seguir jugando. Aumenta cuando existe la presión de tu aniquilación, pero en ocasiones incluso la utilizarás como guía, o como un divertido juego de ruidos a lo *Meteos*. Los aficionados a lo retro se sumergirán en la competición online por alcanzar las puntuaciones más elevadas, mientras que los ocasionales se obsesionarán con la jugabilidad, alimentando esa ansiedad recién descubierta de conseguir todos los secretos.

Puede que digan que es "sólo" *Space Invaders*. No hay ningún "sólo" que valga con él. Ha sido el único juego de la historia capaz de provocar una falta de monedas, el único que Miyamoto considera revolucionario. Es sólo *Space Invaders*, pero ahora, es aún mejor.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	S-E/PROEIN
ESTUDIO	TAITO
PRECIO	39,90€
LANZAMIENTO	JULIO 2008

NG COMENTARIO

Pasen y vean, el genocidio alienígena de la nueva generación; brillante, satisfactorio, bonito y con capacidad Wi-Fi por todo lo alto.



SSX
BLUR

Punto y aparte en control natural

Desde que *SSX Blur* llegó al mercado, no hemos vuelto a experimentar algo similar ni en Wii ni en otra plataforma, y por eso merece una mención especial.

Se trata de una revisión de la clásica serie arcade de snowboard de EA (congelada desde entonces) que recupera de otras entregas elementos de calidad como el diseño de pistas o la magnífica BSO interactiva (coge "marchita" según nuestra actuación) de Junkie XL.

Existen tres grandes picos que devorar mediante carreras, pruebas de saltos y otros modos de puntuación, o la posibilidad de recorrer todo libremente.



El aspecto visual es muy relajante y tiene detalles como dibujados a mano.

Muñeca de snow

Pero lo inolvidable de *Blur* es su control. Ni Balance Board (no existía) ni nada: todo con las manos. La izquierda es tu tabla; inclinándola girarás y levantándola saltarás. Y la derecha son tus trucos, así que deberás moverla y pulsar botones para los sencillos o la guinda del pastel: dibujar figuras en el aire para los *Uber Tricks*. ¿Demasiado difíciles? Practica y ya verás como te enganchará sin remedio, como cuando de pequeño aprendiste a hacer los hadoken con una palanca. Es algo nuevo y que, con adaptación, funciona. Y nos encanta. Es como el control del Wiimando en modo "hardcore", así que nadie más se ha atrevido.

Siempre es agradable y distinto volver a volar sobre la nieve de *SSX Blur*. Si no lo has hecho ya, atento a su precio reducido.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	MARZO 2007

NG COMENTARIO

Es uno de esos juegos que se deben enseñar para demostrar de qué va (y debería ir más) Wii. Eso sí, primero domínalo para dejar a todos boquiabiertos.

DRAGON QUEST IV
EL CAPÍTULO DE LOS ELEGIDOS
¡Aparece un limo! Sea lo que sea eso...

Pese a haber pasado casi dos décadas, *DQIV* sigue resultando tan encantador como cuando vio la luz en Famicom.

¿Clásico o anticuado?

Enfrentarse a *Dragon Quest IV* a día de hoy es algo que se antoja ciertamente difícil. Sí, es un sistema de combates por turnos, y a priori no debería distar mucho de otros juegos del género, pero lo cierto es que lo hace; es la versión más básica del sistema, y se ha negado a evolucionar lo más mínimo.



Nada más empezar el juego, nos pegan una paliza. Los textos, en castellano.

No por ello es un mal juego, porque no lo es; es sólo que hace falta ponerse un poco en contexto para que sus combates y su lento desarrollo no se conviertan en una losa muy pesada para disfrutarlo.

La gran virtud de esta entrega es su exquisita narrativa, que a lo largo de seis capítulos nos pone en la piel de otros tantos héroes, los elegidos de los que habla el subtítulo. Lentamente, se irá desvelando el modo en el que las hebras del destino tejen el escenario para su épico acto final.

El juego requiere que el usuario dé rienda suelta a su ingenio en todo momento. En aquella época, las grandes aventuras no nos llevaban de la mano como ocurre a día de hoy.

Dragon Quest IV no es un remake tan elaborado como *Final Fantasy*; dado que ambos provienen de S-E, nos da pena que no se produzcan cambios más profundos. Aun así, sigue siendo un título muy divertido, con mucho por ofrecer.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	ARTEPIAZZA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

El abuelo de los RPG se adapta; pese a no ser un remake tan elaborado como los *Final*, hará las delicias de los amantes de los JRPG. Carisma no le falta.

SOUL BUBBLES
Explotando la burbuja de los convencionalismos

La premisa es muy sencilla: debes asumir el control de un guardián de almas y llevarlas de un punto a otro del escenario dentro de una burbuja. Simple. Pero... ¿cómo? Pues soplando.

Soplar es la acción principal y la que realizamos en todo momento con el personaje. Arrastrando el soplido hacia la burbuja en la zona táctil, arrastramos la burbuja y debemos evitar que se golpee con partes del escenario como pinchos.



La burbuja es modificable al cien por cien: podemos cortarla en otras más pequeñas para pasar por zonas de poco espacio, luego volver a juntarla para activar puzles, y así sucesivamente.

El diseño de los niveles es exquisito, comenzando desde los aspectos más sencillos –ir de un punto A a un punto B– hasta presentar otros mucho más laberínticos.



Estos caminos al principio son normales, pero luego se complican.

Un mundo de color

Soul Bubbles es, fácilmente, uno de los juegos de DS más atractivos a nivel visual. Los escenarios son un deleite para la vista, las animaciones están cuidadísimas y en general, a nivel artístico, es un juego irreprochable, lleno de vida y color y con sitios muy variados.

Indudablemente, Mekensleep ha logrado no sólo un título muy digno, sino, además, de mucha personalidad. Fresco, innovador y muy divertido. Este híbrido de puzle, plataformas y aventura era necesario. ¡Compra obligada!

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EIDOS/PROEIN
ESTUDIO	MEKENSLEEP
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

Uno de los juegos más satisfactorios que hemos jugado en DS en mucho tiempo. Original, divertido y con mucho encanto. Merece la pena, y mucho.

Wii FIT

Después de hacerse con tu mente, Nintendo quiere tu cuerpo

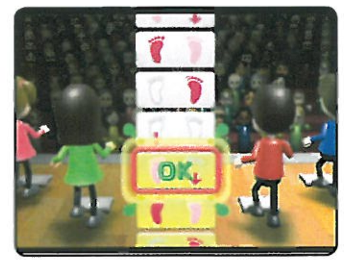
Con *Wii Fit*, moverte se convierte en algo entretenido gracias sobre todo a un periférico que en este título te habla con voz chillona y que mide tu fuerza y tu equilibrio. La Tabla de Equilibrio ha permitido que *Wii Fit* sea posible.

En cada sesión vas comprobando que sí, que es divertido hacer ejercicio. No te tomará más de una semana perfeccionar la técnica, el equilibrio y la fuerza necesaria para mejorar en la puntuación de cada prueba. Ver cómo cuanto más tiempo practicas surgen nuevos ejercicios y dificultades de cada una establece un ritmo estimulante.

Completo

Hay cuatro áreas: Yoga, Tonificación, Aerobic y Equilibrio. *Wii Fit* no te indica qué ejercicios hacer cada día y sólo te da las herramientas para moverte sin salir del comedor, porque eso es en el fondo de lo que va, de gritar a los jugones como Jesús a Lázaro: "Levántate y anda", y luego: "y corre, y haz flexiones, y contorsiona el tronco, y suda, suda mucho, y ten agujetas".

Además lleva a casa uno de los periféricos más originales que se hayan visto, preciso y con múltiples posibilidades. Es una sensación curiosa y gratificante controlar al mii moviendo todo tu cuerpo.



No olvides que no hay que levantar los dos pies a la vez del suelo.

Wii Fit es un buen juego que te hará pasar buenos ratos durante los meses que tú quieras, pero debes pensarte si te interesa lo que te ofrece. Quien lo busque como complemento y no sólo por la tabla difícilmente se decepcionará.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	89,95€
LANZAMIENTO	ABRIL 2008

NG COMENTARIO

¿Vivirá la Balance Board mucho tiempo? Es el mayor interrogante. Puede echar atrás a la hora de comprarlo, pero no si le echas ímpetu.

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

Una aventura repleta de combates

Se trata de un RPG de estrategia en tiempo real, que combina elementos del combate clásico de los *FF* con uso del lápiz para asignar órdenes individuales a un equipo sustancial de aventureros. Es decir, controlas a un grupo de personajes diferentes, seleccionas a los que quieres utilizar, y los llevas hacia los enemigos para empezar el combate.

Se comparan las estadísticas y se hacen infinidad de cálculos, pero todo bajo la superficie y no es visible. Y mientras dichos dados invisibles ruedan para determinar el resultado de una batalla, tú recorres la pantalla para encargarte de otras que se están disputando en distintas zonas del campo de batalla, de curar personajes desde la distancia, y de invocar refuerzos cuando tu equipo está perdiendo ante las fuerzas enemigas.



Pulsa un botón lateral para cambiar el mapa a la pantalla inferior y avanzar por él.

Combate, combate

Es un juego increíblemente simple y fácil de jugar, ambientado en uno de los mundos más atmosféricos que hayamos visto nunca en DS. *Revenant Wings* no intenta hacerse pasar por algo que no es, y los combates evolucionan, a medida que tu equipo también aumenta sus habilidades, convirtiéndose en algo idóneo para disfrutar, y perfecto para Nintendo DS.

La historia tendrá más sentido si conoces *FFXII*, pero no es esencial. Ni siquiera hace falta ser un gran seguidor de *FF* ni de los juegos de estrategia en general, ya que tiene su propio estilo. Así es: simple, accesible y divertido.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO 2008

NG COMENTARIO

Ingenioso, con grandes personajes y un sistema de batalla reducido e idóneo. Imposible que no te sorprenda, independientemente de que seas seguidor de la saga o no.

APOLLO JUSTICE
ACE ATTORNEY
¿Un repaso a *Phoenix Wright*?

El capítulo extra del primer juego de la trilogía llevada a DS (mira páginas atrás) era exclusivo y ofrecía búsqueda de huellas dactilares, manipulación 3D de objetos y una nueva trama que tendrá que ver con este capítulo IV.

Parece que a Capcom le gustó mucho ese capítulo, por lo que ha decidido repetir todos sus trucos aquí. ¿Aplicar polvo y soplar en el micro para encontrar huellas? Efectivo, pero es antiguo. ¿Sacar pistas unas de otras? Ingenioso... y antiguo. Si algo ha cambiado realmente es la carta de presentación. La animación de las intros y la escenas del crimen en 3D son novedades muy interesantes que le dan ese toque tan reclamado a lo *CSI*.



Yakuzas, vendedores corruptos de fideos o gente aún más rara. Clásico.

Eso díselo al juez

¿Y qué tal Justice comparado con Wright? Nada mal, considerando que se enfrenta a una oleada de aficionados. Es algo más pardillo que Phoenix y su ayudante, Trucy, tampoco sale mal parada contra Maya. Dispondremos de un modo para detectar culpables, mediante una habilidad de percepción que nos permite poner nerviosos a los testigos para leer sus intenciones.

Y, por supuesto, un nuevo abogado defensor necesita un nuevo Némesis. Así como Godot en *T&T*, ahora tenemos a Klavier Gavin, fiscal alemán y rockero en sus ratos libres. Sus Air Guitars durante las victorias es la guinda más deliciosa que se podía poner a un dulce pastel que ya no resulta novedoso, pero que seguro catarás si eres fan.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	MAYO 2008

NG COMENTARIO

No es la deslumbrante reinvención que podíamos esperar, pero se defiende mejor de lo que parece y va mejorando hasta el genial final.

LEGO
INDIANA JONES
La pluma es más fuerte que la espada

Los dos personajes que se pueden manejar simultáneamente en este LEGO recorrerán lugares emblemáticos de las tres películas de Jones, con unos niveles detalladísimos, muy consistentes y visualmente atractivos. Aunque la duración del título no es espectacular, sí que contiene muchísimo material que lo hace totalmente rejugable. Los más coleccionistas tendrán que ingeniárselas para conseguir todos los tesoros y el máximo rango de aventurero en cada fase. Y además, una vez desbloqueados ciertos personajes, será necesario seleccionarlos si queremos alcanzar algunas zonas secretas.



No me llames Junior

LEGO Indiana Jones logra su objetivo de proporcionar un homenaje y diversión inmediata a los vivaces aficionados, que ahora tienen más motivos para querer rememorar las aventuras de Indiana con el estreno de la cuarta película. Quizá, la estructura férrea de los *Star Wars*, que casi no ha querido ser redefinida, ha hecho pecar al título de falta de innovación, pero Indy logra salir al paso ágilmente con su carácter, su sombrero y su látigo.


Tenemos que ir a Berlín a recuperar el diario del Grial. ¡A la boca del lobo!

Por fortuna, la fuerza de los escenarios, de sus personajes, sus extras, las míticas melodías, su humor, su rejugabilidad y su buen hacer en Wii, pese a ser un título multiplataforma, son razones suficientes para ver a *LEGO Indy* como un título muy recomendable.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TRAVELLER'S TALES
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

NG COMENTARIO

Una muy buena versión para Wii de las aventuras del Dr. Jones que nos devuelven toda la nostalgia de la trilogía original con buenas dosis de humor y diversión.

E.B.A.
ELITE BEAT AGENTS
Ponle dos o tres protectores a la táctil

El tiempo no pasa por *Elite Beat Agents*. Damos gracias a Nintendo por atreverse a occidentalizar y traer así una de sus apuestas más extravagantes y geniales. Cuando un primerizo lo contempla puede tener reticencias, pero ha quedado demostrado que su cachondísimo estilo y su inmejorable jugabilidad rompen con cualquier prejuicio.

Una selección musical conocida popularmente sirve para montar un sistema de juego completamente táctil que requiere toques y arrastres por la pantalla al ritmo de la canción. Una curva de dificultad medida hasta el último compás y unos juegos de movimientos acorde separan a esta práctica de cualquier otro juego, y en sus modos más difíciles consigue un enlace jugador-consola de los de los arcades más difíciles de antaño.

Dance!

Por si no bastara con el soberbio sistema de juego, se han escrito unas inverosímiles historias de cómic para ilustrar cada tema y dar una buena razón a los agentes para ponerse a bailar y animar a la gente, pues esa es su feliz misión.



Con la locura táctil deberás esforzarte para seguir las estupendas historietas.

EBA se mantiene como uno de los mejores juegos de DS (el mejor musical, sin duda) y como una de las experiencias más adictivas, novedosas y distintivas de los últimos años. Cómpralo, y si te pasa lo que a nosotros, busca los dos *Ouendan!* japoneses.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO/NIS
PRECIO	39,90€
LANZAMIENTO	JULIO 2007

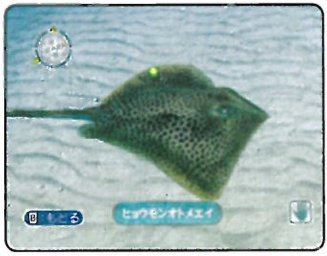
NG COMENTARIO

Diferente pero precisamente por ello, muy divertido. EBA es un juego muy japonés pero que también nos gusta por occidente.

ENDLES OCEAN
Adéntrate en las profundidades marinas con sólo el mando de Wii

Nadar tranquilamente entre arrecifes de coral, admirando los peces y escuchando los tranquilizantes sonidos del mar. Si esa es tu idea de pasarlo bien, entonces bienvenido a tu nuevo mejor juego de la historia. *Endless Ocean* es psicoterapia en consola y es totalmente brillante.

Lo creas o no, también es un juego, con misiones y objetivos. La ausencia total de reto en todos ellos tan sólo complementa más su naturaleza primordialmente relajante, pero sin duda te sientes realizado tras dominar otra tarea o encontrar una especie determinada de pez.


Aunque sí existan leones marinos, no, esto no es un leopardo marino...

¿Sabes balleno?

Hay cerca de 200 especies, con un gran número de ejemplares diferentes en cada zona. Cuando ves una que parece nueva, le haces cosquillas con el mando de Wii y se añade al diario que llevas en el barco . Los escenarios submarinos son sorprendentes.

Todo se controla con el mando de Wii. Hay un punto azul hacia el cual nada el buceador y las otras funciones como el mapa, comida para peces, colores para pintar bajo el mar y una cámara para grabar lo que ves, son accesibles.

Es placentera la idea de unirnos a un compañero de buceo vía Wi-Fi y ver a los pingüinos gritando en el agua (acallados si quieres con los MP3 que tengas en la tarjeta SD) dejando rastros de burbujas como los que sólo hemos visto en los documentales. Único.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	ARIKA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2007

NG COMENTARIO

El juego más bonito y relajante del mundo. Consigue que queramos irnos de vacaciones ya mismo, a algún lugar con arena suave, mar limpio y enchufes para nuestra Wii.

BLEACH: THE BLADE OF FATE

Treasure resurge de sus cenizas

Era una garantía dejar en manos de Treasure la adaptación a DS del anime *Bleach*, que con SEGA ha conseguido traer a nuestra consola el que podría considerarse el mejor juego de lucha 2D para una portátil.

The Blade of Fate es en esencia un juego de lucha 2D como tantos otros, una suerte de *Street Fighter* protagonizado por personajes del anime en lugar de Ryu y compañía. O, para hacer una comparación más cercana, un *Last Blade/ Samurai Shodown*, pero a lo bestia, que no sólo permite combates 1 vs. 1, sino hasta un total de cuatro luchadores en pantalla con dos planos de acción para moverse.



Las imágenes estáticas no hacen honor al magnífico apartado gráfico del juego.

Deliciosa variedad

Pese a que podría haberse quedado en lo básico, *Bleach DS* cuenta con la mareante cifra de casi 30 personajes y modalidades como Desafío, Contrarreloj e incluso Multijugador WiFi. Aún así, recae todo el peso en el modo historia. 23 capítulos con una trama sólida y una forma de entrelazar personajes fantástica, que garantizan horas y horas de diversión.

A nivel jugable es una bomba de relojería que sabe combinar la sencillez de manejo con la profundidad que se le debe requerir a un juego del género.

Puede que *Bleach: The Blade of Fate* no sea el juego más innovador de DS, pero sin duda es uno de esos que no pueden faltar en tu colección. Soberbio tanto a nivel técnico como por sus posibilidades jugables. Treasure era una garantía.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	TREASURE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO 2008

NG COMENTARIO

El mejor juego de lucha 2D disponible en DS. Un auténtico prodigio técnico y una jugabilidad explosiva que hará las delicias de todo el mundo, fans o no de *Bleach*. Compra obligada.

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE

Fantasías de cartón piedra

Cuando pruebas *Viva Piñata*, lleno de azadas embarradas, bichos en celo y maltrato animal, cambias de opinión sobre las tareas de un jardín diametralmente. ¡Viva Piñata!

El stylus convierte los trabajos más tediosos en actividades más llevaderas: romper una piñata, cavar en el campo o plantar semillas son ahora labores más emocionantes, por decirlo de alguna manera.

Los gráficos son un milagro de la miniaturización, y un auténtico logro técnico.



Temblores de tierra

Aquí tienes que cultivar un terreno, convertirlo en un jardincillo, con él atraer a varias piñatas, comprar complementos, atraer a más piñatas, hacerlo todo bonito, más piñatas... ya sabes. Es entonces cuando las cosas empiezan a ir mal: las piñatas se pelean entre ellas; a las especies más antipáticas les da por chinchar a otras y hay por lo menos un par de bichos a los que les gusta marear a los demás.

El juego enseguida se vuelve un micromanager de piñatas, pero una de las mejores características son las series de episodios que te enseñan tácticas avanzadas. Si te piensas un poco las jugadas, puedes dejar algunas tediosas tareas a un pelotón de ayudantes.



Los animales más grandes sólo se presentan cuando somos buenos.

Pocket Paradise es uno de los títulos de estrategia más emocionantes de DS, nunca tan obsesivo como *Pokémon* y más divertido a la hora de pasar el rato.



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	RARE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Una magnífica conversión de un juego que parece, paradójicamente, diseñado para DS. ¡Bienvenidos de nuevo a Nintendo, coleguitas de Rare!

SUPER PAPER MARIO

La dieta estricta que dejó a Mario en una talla cero

Super Paper Mario está creado en torno a una fabulosa idea que no nos podemos creer que a nadie se le haya ocurrido antes: Los mundos en 2D en realidad no son en 2D. Pulsando A, la cámara gira para ofrecer una visión en 3D, que revela todas las plataformas, escaleras y enemigos como lo que verdaderamente son, trozos de cartón sobre un escenario, y te permite pasar por detrás, alrededor y por debajo de cosas que antes estaban ocultas o entorpecían el camino. El primer gran momento tiene lugar en un fondo de colinas 2D que parece estar muy distante. De repente se muestra como un puente 3D que recorre la parte trasera del escenario. Hay unos 100 momentos con la misma sensación.

Redimensiónate

En juego en sí es más un RPG de acción que el plataformas que podrías estar esperando. Es una aventura consistente, convertida en algo que se asemeja más a *Zelda* o *Metroid* por la constante recolección de objetos. Pero aún cuenta con la magia de Nintendo: una enciclopedia viviente de enemigos, referencias a las viejas Flores de Fuego y los POW o eso de estar en el Reino Champiñón.

Es un regalo con un envoltorio muy cuidado, y la idea de las 2D/3D nunca falla a la hora de satisfacer a tu cerebro. Un juego de puzles muy satisfactorio y a menudo ingenioso. Recomendable.



Los objetos que aumentan el HP se obtienen en el restaurante de Dyliss.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEMS
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2007

NG COMENTARIO

Si no hubiéramos visto ni una pantalla de *Super Mario Galaxy*, este Mario de papel sería nuestro favorito. Pero sigue siendo una aventura muy brillante entre dimensiones.

BULLY
SCHOLARSHIP EDITION

La vida que no tuvimos en el colegio...

Eres Jimmy Hopkins, un joven problemático de 15 años al cual metieron en Bullworth: un internado para inadaptados. Se divide en grupos de monos niños pijos, grasientos moteros, robustos atletas y cerebritos que mojan la cama, controlados por los prefectos.

Combate definitivo

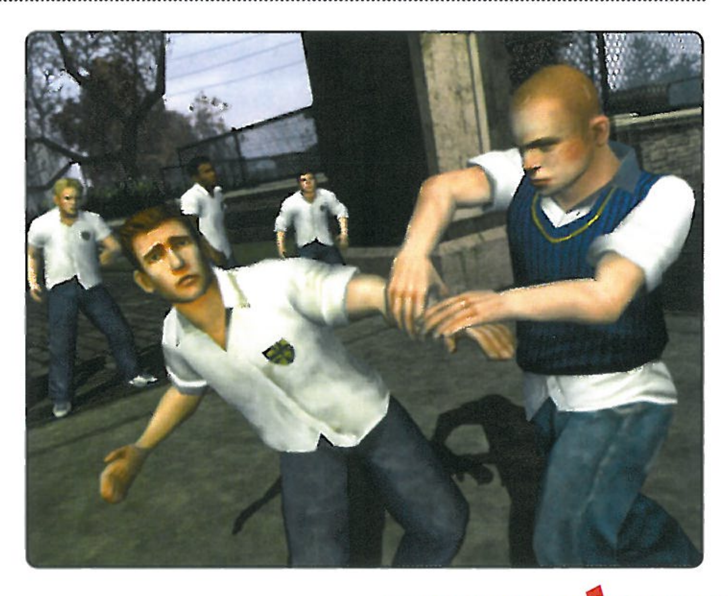
El mayor cambio con respecto a la versión original de PS2 es el combate, que ahora emplea el sensor de movimiento. Funciona bien, aunque en general su violencia no pega nada con la naturaleza socarrona del resto del juego. Pero no hay sangre y nadie acaba seriamente herido, aunque hay gente que termina en cubos de basura o hablan con una voz una octava más alta tras un golpe bajo. Se te obliga a luchar en un montón de misiones, pero la moralidad se refuerza en otras ocasiones. Además, atacar a un niño más pequeño o golpear a una chica conllevará reprimenda inmediata.

La versión Wii tiene misiones adicionales, pese a que no las adviertas. Es un juego enorme, con la libertad de disfrutarlo a tu ritmo. Y podrías completarlo en 20 horas, pero ignorar todo el contenido sería como ir a cámara rápida.

El placer de *Bully* es existir dentro del mundo del juego, dejar que el pequeño Jimmy en ti corra libremente. Es la experiencia *GTA* pero sin la temática de gángsteres, y una vez hayas acabado, desearás saber qué pasa con el protagonista. ¡Una continuación, por favor!



Cuida con quién te metes: los gigantones rondan siempre a las animadoras.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ROCKSTAR
ESTUDIO	ROCKSTAR TORONTO
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	MARZO 2008

NG COMENTARIO

Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado nunca. Es una auténtica gema, y excelente en Wii.

PICROSS DS

NÚMEROS Y DIBUJOS

Prepárate para la mejor fiebre

Advertencia: este juego puede causar una adicción tan sana que hará que tu cabeza eche humo, que mejores tu habilidad lógica y tu audacia o que desahogues el estrés de la semana sumergiéndote en un laberinto virtual de casillas y pixels.

No te engañes: *Picross DS* es, en esencia, un nuevo conjunto de los clásicos nonogramas con categorías de distintas temáticas y superficies de casillas de tamaño variable. Pero el trabajo de Jupiter para convertir un entretenimiento antiguo en una nueva sensación dentro de la Touch! Generations ha sido excelente, desde la interfaz hasta un control cruceta/táctil increíblemente rápido e intuitivo.

Es imposible describir la integración con la mecánica que consigue desde el 5x5 hasta los 20x20, a prirori inabarcables.

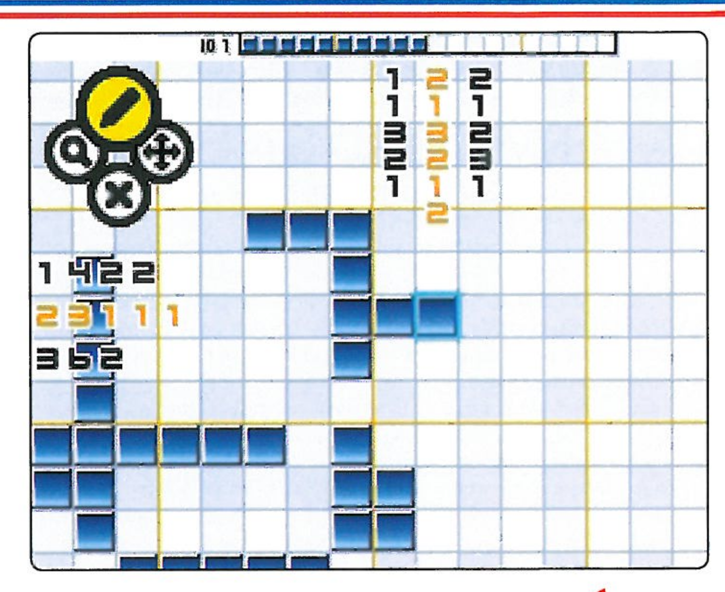


Cuando alguien te vea manejarte tras unas semanas, pensará que eres un ciborg.

Máaaaas

Todo se puede experimentar solamente con un cartucho inmenso, con el contenido de serie. Pero, además, se amplía hasta el infinito con el creador de picross, el intercambio local o en línea, los paquetes descargables de Nintendo, el modo multijugador...

No importa el tipo de jugador que te consideres, tu relación previa con los puzles o que creas que tienes suficiente con los *Meteos, Puzzle Leage, Sudoku* o *Tetris*. *Picross DS* debe estar en tu juegoteca porque te dará meses (no exageramos) de noches (en nuestro caso) de adicción inteligente por unos cuantos euros.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	JUPITER
PRECIO	29,90€
LANZAMIENTO	MAYO 2007

NG COMENTARIO

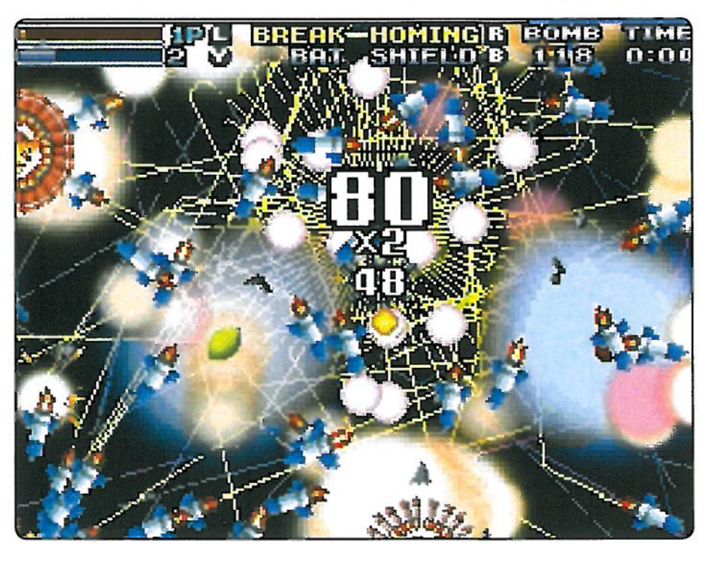
Recorrer *Picross DS* de principio a fin y ver cómo cada día vas avanzando un poco más con su aprendizaje mientras te absorbe irremediablemente es algo nunca visto.

BANGAI-O SPIRITS

Mechas y explosiones, ¿qué más se puede pedir?

Bangai-O Spirits es el otro gran juego de Treasure de hoy día (aparte de *Bleach*, páginas atrás).

Muévete y dispara. Esta es la filosofía base. No obstante, va un paso más allá si se juega durante al menos dos segundos a cada una de las fases. El personaje principal es una especie de mecha que puede disparar o avanzar por el escenario haciendo uso de sus múltiples habilidades, que van desde un barrido lateral hasta disparar bombas de energía o ralentizar el tiempo. El objetivo es principalmente acabar con todos los enemigos del mapa o, simplemente, llegar a la zona de meta. Pero Treasure no es precisamente conocida por hacer juegos fáciles. Este requiere paciencia para superar las 160 fases que componen su modo principal, un modo historia simple pero correcto.



Y mucho más

Pero *Bangai-O Spirits* no se queda sólo en eso. Además de su longevo modo principal, podría decirse que es uno de los pocos juegos realmente infinitos que existen. Modo cooperativo, multijugador que permite entre una y cuatro personas de forma simultánea, posibilidad de crear escenarios y compartirlos con otra gente mediante Wi-Fi o con un PC, todos los niveles predefinidos... y encima resulta un reto.


La zona superior de la pantalla muestra un minimapa que sirve de bastante ayuda.

Bangai-O Spirits es un juego fantástico y deberías empezar a hacer cola en la tienda para comprarlo. Merece la pena.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	D3P/VIRGIN PLAY
ESTUDIO	TREASURE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Un tesoro, ni más ni menos. *Bangai-O Spirits* no marca un punto de inflexión en DS, pero si quieres un título de acción inteligente y duradero, no puede faltar en tu colección.

SONIC CHRONICLES
LA HERMANDAD SINIESTRA
El erizo azul se revitaliza con un RPG

En su transformación RPG, Sonic contará con hasta diez compañeros, casi todos viejos conocidos. Por lo general, lideraremos un equipo de cuatro miembros. BioWare ha acertado al dejar en nuestras manos conseguir a todos nuestros amigos, ya que podemos dejarlos olvidados por el camino y que nunca lleguen a unirse a nosotros.

Los combates son muy dinámicos gracias a un sistema de ataque similar a *EBA* (páginas atrás). Tendremos ataques normales y especiales, siendo estos últimos en los que deberemos completar la secuencia para conseguir desatar todo su poder (y para defendernos). Este sistema no es nuevo, pero funciona.

Pese a lo que pueda parecer, es un juego muy táctico, en el que estudiar muy bien al enemigo.



Los árboles de diálogo son geniales. Nada mejor que las borderías a Amy.

Profundidad

El argumento está elaborado, lleno de sorpresas y giros. Dividida en dos actos, la historia de *Chronicles* es muy grata, y tiene un importante trasfondo que iremos descubriendo con los diálogos.

Es un juego realmente divertido, capaz de absorber al jugador y tenerle entretenido durante horas sin que se dé cuenta. Sus mayores defectos están en sus combates, ya que el sistema necesitaba algún que otro retoque adicional; y, sobre todo, en que, tras un final épico, la historia quede abierta a una segunda entrega. Pero Sonic ha vuelto por la puerta grande, y esperamos que sea para quedarse.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	BIOWARE
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

BioWare en estado puro. Sonic con todo su carisma. Una fusión excelente en una aventura muy satisfactoria en la que perderse y que deja con ganas de más.

OPOONA
Los peculiares RPG japoneses ahora vienen con bombones gratis

Opoona va más allá del patrón de los RPG: es especial, uno de los juegos más encantadores del año. Lo primero que sorprende es su atractivo visual, con diseños audaces y colores brillantes.

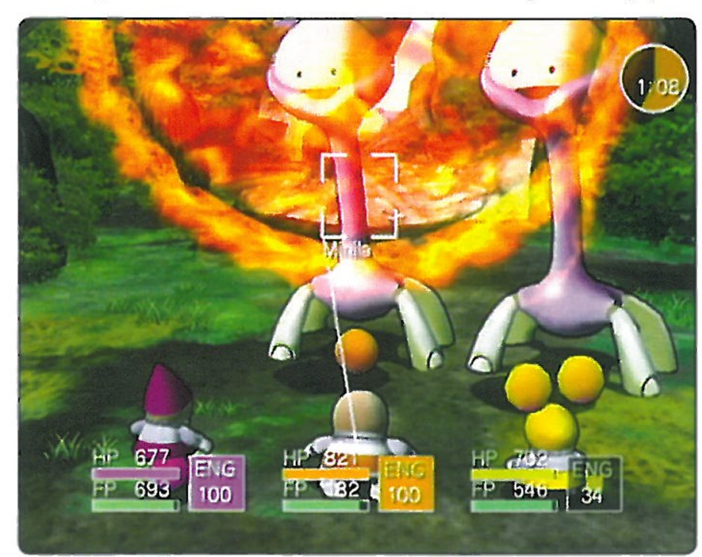
Rangos de Ranger

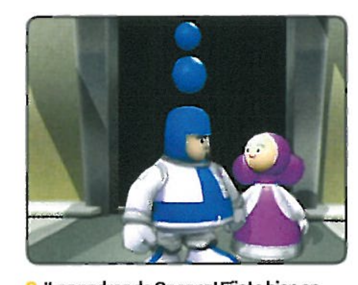
El juego gira en torno a cosas públicas. Hay una aventura principal, en la que se narra el avance de nuestro joven héroe a través de los rangos de Ranger, hasta llegar a su inevitable enfrentamiento contra el gran mal.

Pero la mayoría del tiempo estaremos realizando los trabajos que nos pide el entorno, haciendo amigos e influenciando a la gente; todo ello mientras crece nuestra "integridad, arte y fama" personal. La respuesta de los demás dependerá de estas variables.

A medida que la aventura se aproxima a su clímax será crucial que tengas una buena relación con la gente y que esté dispuesta a confiar en ti, porque las acciones de los personajes (y las tuyas) tienen consecuencias.

Opoona no es menos complejo que cualquier otro título del género en cuanto a estadísticas, listas de objetos y paseos por el mundo; así que el hecho de que su sistema esté tan bien adaptado a un simple analógico y dos botones, es objeto de estudio en cuanto a diseño eficaz. El control con una mano levantó muchos debates en torno a *Opoona*, y ahora es el mayor cumplido que se le puede hacer.





¡Los padres de Opoona! Fíjate bien en ellos antes de que desaparezcan.

FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	VIRGIN PLAY
ESTUDIO	ARTE PIAZZA
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	AGOSTO 2008

NG COMENTARIO

Necesitas sumergirte en el mundo de *Opoona* para sacarle el máximo jugo; pero si lo haces, no hay ningún otro RPG tradicional para Wii que lo iguale.

MARIO & SONIC
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
Duelo de titanes ahora a doble pantalla

16 personajes de los universos de Nintendo y SEGA se han puesto la ropa deportiva y se atreven a protagonizar una nada desdeñable cantidad de pruebas olímpicas más alguna otra "fantasiosa".

Todo esto se realiza explotando en mayor o menor medida la pantalla táctil. Encontramos desde las clásicas carreras de 100m, hasta otras como natación, tenis de mesa o la novedad, ciclismo.

Rasca la pantalla, pulsa equis botón repetidamente, aplaude para que el público se emocione. Desde largos torneos hasta escaramuzas o misiones únicas para cada personaje, además de otras llamadas "Eventos de Fantasía", pruebas como lanzar balones de baloncesto o una versión con poderes del tenis de mesa.

Lo mejor del juego es sin duda su reparto de personajes, casi una veintena de clásicos donde encontramos tanto a los iconos que dan nombre al título, como a otros como Tails, Liigi, Robotnik, Peach, Amy o el cocodrilo Vector. Y sumado a eso, cameos nada desdeñables de Koopas, Lakitu, Chaos u otras criaturas de ambos universos.



El tenis de mesa es muy emocionante a dobles, más con los tiros especiales.

Varios, mejor

Donde más luce *Mario&Sonic* es en multijugador. Jugar con un amigo o, en el caso de que no conozcas a nadie con el juego, hacer uso del modo Online. Diversión asegurada para ratos cortos gracias a un servicio que funciona bien y sin poder ponerle pegas. No es tan completo como la versión Wii, pero esta adaptación portátil de las olimpiadas de Mario y Sonic es un más que digno cartucho ideal para partidas cortas.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	FEBRERO 2008

NG COMENTARIO

Un buen hermano pequeño de la versión Wii. Carece de algunas cosas, pero no ha perdido su seña de identidad en el paso a la portátil: la diversión simple y directa y el genial multi.

RESIDENT EVIL
THE UMBRELLA CHRONICLES
La conspiración al descubierto...

¿Quieres niveles? ¿Qué te parecen 12 horas en medio del holocausto de las entregas *Resident Evil Zero, 1, 2, y 3*, junto con un nuevo nivel final para narrar la historia de Umbrella? ¿Te gustan las pistolas? Capcom ha incluido todas las armas de la saga en este juego de tiros; todas ellas pueden mejorarse y cada una tendrá un manejo completamente diferente. ¿Los personajes? Cada capítulo de está protagonizado por personajes de los juegos originales. Todavía mejor, las misiones desbloqueables se basan en historias paralelas desconocidas y ayudan a resolver los grandes misterios de la serie; *Umbrella Chronicles* es como una versión de los 70 de la historia de *Resident Evil*: no es inteligente ni demasiado estiloso, y todo en él está diseñado para llegar al sector más pequeño de la audiencia. Pero lo que ofrece a los seguidores de la saga, lo hace a la perfección.



Crónicas del gatillo

Aunque nunca se llega a parecer del todo a un shooter ni a una auténtica experiencia *Resident*, a menudo toca ambos, y cuando lo hace, ofrece su mejor cara. Para todo aficionado, es un viaje por un mundo que adora, con bastantes secretos como para seguir apretando el gatillo hasta que mueras, y una montaña de detalles del guión por leer una vez has vuelto a la vida. *Chronicles* no es un shooter, pero la mejor variación de la saga en ocho años.

Hmmm es ley de vida: Wesker *tiene* que matar con estilo.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2007

NG COMENTARIO

Los seguidores pueden considerarlo obligatorio; los que no se sientan atraídos por los zombies, que pasen. Va a convertirse en el juego que más divida a los usuarios.

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
Controla con valor tu vuelta al infierno

Llega un momento en este *CoD* en el que te ves corriendo, girándote rápidamente, cubriéndote, disparando a este con ráfagas y a aquel con puntería... y el control, simplemente, funciona sin problemas. Treyarch se ha acercado un poco más al modelo perfecto y con ello consigue una experiencia completamente distintiva en Wii en la que el pulso influye de forma realista en la acción en pantalla. No es un ratón, no son dos palancas. Es una forma genial, propia y tristemente poco vista.



Calibra con cuidado y disfrutarás de una experiencia de juego increíble.

Crudeza y ritmo de juego suben exponencialmente en intensidad, con situaciones explícitas y agresivas, y una acción que no para.

La ambientación está conseguida incluyendo una narración con unos montajes en vídeo estilizados, cantidad de escenas dramáticas o un constante y creíble griterío con un doblaje excelente. A esto se suma un aspecto visual que también mejora en curva.

¡Tú, cobertura!

Los nuevos mapas y la cantidad de jugadores en línea prometen unas batallas online de bandera.

También destacan los cambios en la forma de jugar una guerra tan trillada y la sensación de más dedicación de la habitual en un juego multiplataforma llevado a Wii. Frente a los otros FPS y juegos bélicos en el catálogo de la consola no queda duda de que este nuevo *CoD* gana suficientes batallas como para alzarse victorioso.



FICHA TÉCNICA



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TREYARCH
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 2008

NG COMENTARIO

Había muchas ganas. Siempre dentro del catálogo, es una apuesta destacable para volver a usar el mando como arma de fuego. Un poco más completo y sería imprescindible.

WE LOVE GOLF!
Camelot se mantiene bajo par a la espera de un cambio generacional



Es bienvenido que el control de Wii aporte a la experiencia del golf.

Camelot ha pillado el truco con su sistema de posturas. Y es obvio que lo ha hecho tras probar todas esas fórmulas que no han conseguido generar la jugabilidad novedosa que promete el mando.

El rey del swing

Es intuitivo que, para toda la preparación del golpe, las cámaras se activen simplemente apuntando a la pantalla, cambiando de visualización con la muñeca. A la hora de lanzar sólo hay que tomar la postura, apuntando el Wiimando hacia abajo. Después se marca la fuerza mediante la gesticulación de la postura real y un indicador bajará a toda velocidad hasta la marca de precisión, momento en el que se lanzará la bola.

El más golfo

Está claro que lo mejor es creérselo en casa delante de los colegas y rivalizar por ver quién domina la faena. Y si no hay más remedio, siempre queda el sencillo modo online para jugar con amigos (y sus códigos) o extraños, pero al ser una práctica más tranquila y pausada, el juego local triunfa.



Quizás no sea muy cómodo jugar vestida de Morrigan. Pero hay más trajes extra.

Es verdad que *WLG* podría verse más bonito o ser más difícil; y ganaría personalidad con unos personajes como los de Nintendo. Pero también es verdad que su control lo hace más accesible, más acorde con la disciplina real y lo mejor de todo: adictivo y fresco.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	CAPCOM/PROEIN
ESTUDIO	CAMELOT
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	JULIO 2008

NG COMENTARIO

Da gusto llegar a dominarlo. Un conjunto muy completo, imprescindible para los amantes del deporte y muy recomendable para todos los demás.

LOS 50 MEJORES

NGAMER EXTRA NÚMERO 1 SELECCIÓN DE LOS MEJORES ANÁLISIS

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora: Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández, Omar Álvarez y Sara Borondo.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es

Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es

Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1.
28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 4/09 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

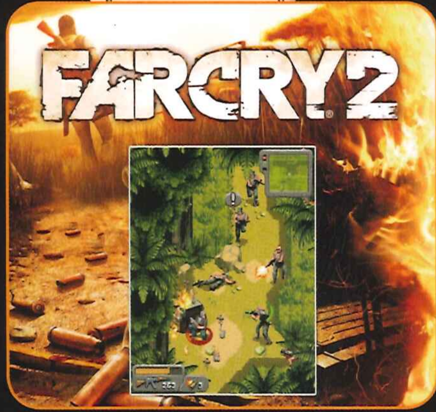
www.ngamer.es

¡ALUCINA!

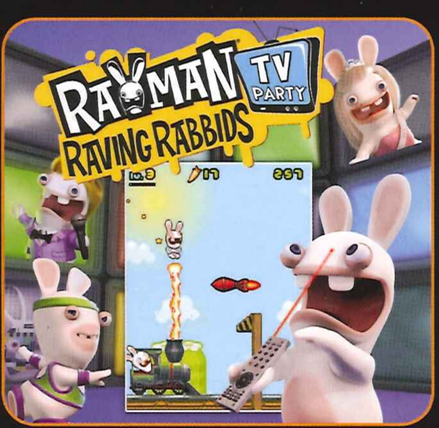


Para bajarte cualquiera
de estos juegos
manda un SMS gratuito con el
código ALUCINA al 222

Sólo clientes Orange













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!















Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222



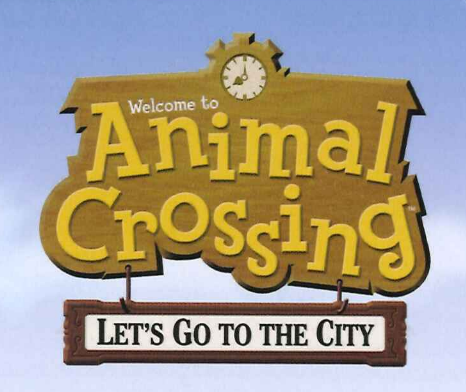
www.gameloft.com

Precios de descarga (i.i incluidos): Península y Baleares 3,48€; Canarias 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€.
Precios de conexión al día (i.i.incluidos): Península y Baleares 1,16€; Canarias 1€; Melilla 1,04€; Ceuta 1,03€.
Válido sólo para móviles compatibles.





3+
www.pegi.info



Animal Crossing llega a tu Wii



Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



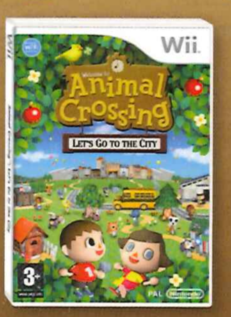
Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.

Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



www.aminalcrossing.es

Wii